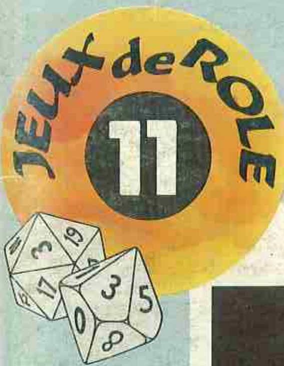


CHRONIQUES D'OUTRE MONDE



AIDES DE JEU
ARTICLES
SCENARIOS

AD&D
Star Wars
Bushido
Trauma
Zone

Le jeu de rôle, ici et maintenant...



M 2085 — N° 11 — 30 FF — ISSN 0764 — 8197



Comme le dit si bien Germaine Destroy, ma dame, mieux vaut un pétard (cal.44) que jamais... Voici donc TRAUMA, le jeu de rôle hard dans sa version sport : jantes en alliage, 84 pages, bequet assorti, présentation « hard-back », compte-tours de série, écran en option pour la rentrée, en vente dans toutes les bonnes boutiques spécialisées...

Le 3e Salon des Jeux de Réflexion de la Porte de Versailles va débuter et nous avons le plaisir et l'avantage de vous annoncer que nous y serons, avec armes et bagages, surtout armes. Vous êtes cordialement invités à venir remplir un questionnaire sur votre magazine préféré à notre stand...

Parlons de choses pratiques, précisément d'abonnements et d'anciens numéros : nous ne pouvons prendre en compte que les commandes accompagnées de règlements par chèques à l'ordre de CHRONIQUES D'OUTRE MONDE ou d'AUJOURD'HUI COMMUNICATION. N'envoyez pas de mandats, le changement d'éditeur étant encore récent, nous ne pouvons pas les retirer et nous laisserions vos demandes sans suite...

Que Key-lar, le dieu pare-balles vous garde !

Français





Anglais

VITRINE

Frédéric Leygonie — Fang — Patrice Mermoud

Jeux de Rôle



RUNEQUEST

Oriflam

Enfin ! Voir la « Chronique d'un jeu » de ce numéro.

LA VALLEE DES ROIS

Jeux Descartes

Tous ceux qui aiment la collection **« Premières Légendes »** vont être enchantés de pouvoir enfin jouer dans l'univers mystérieux et passionnant de l'**Egypte Antique**. Le jeu est bien réalisé, bien documenté et accompagné d'une bande dessinée de Convard, le « Masque de Mort ». C'est une excellente et originale idée, permettant au joueur comme au MJ de disposer d'une source de documentation visuelle. On ne regrettera que le prix relativement élevé de l'ensemble.

MALEFICES

Jeux Descartes

Maléfices, le jeu qui sent le souffre et qui fait son petit bonhomme de chemin, est proposé dans une nouvelle édition. Peu de changements si ce n'est l'adjonction de Tarots en couleur, utiles lors de la création d'un personnage. Le dos de la boîte a été modifié, nous présentant tous les additifs et scénarios pour Maléfices disponibles.

ZONE

Siroz Productions

Deuxième édition du jeu bénéficiant d'une présentation générale plus soignée (textes, maquette et papier...). Ça va cogner sévère ! **Surtout que le Zone screen,** l'écran du Zonemaster, est lui aussi sorti, accompagné d'un excellent scénario : Britannicus remake.



Scénarios et Extensions

SOMBRE CAUCHEMAR N° 2

Pierre-Nicolas Lapointe

Rappelez-vous, nous vous avons déjà parlé de la première édition de ce mini jeu de rôle d'épouvante dans Chroniques n° 10. Voici donc la deuxième version, plus étoffée (16 pages), illustrée et plus détaillée. Toujours aussi intéressant, cet « apéritif » est parfait pour l'initiation, surtout que l'humour y fait maintenant son apparition. Errata : nous avions souligné, pour Sombre Cauchemar n° 1, qu'il était gratuit mais omis de préciser que l'envoi était payant (1 enveloppe timbrée...). Quant au n° 2, vous vous le procurerez contre un chèque de 12 francs (port compris), à envoyer à Pierre-Nicolas Lapointe, BP 3, Geispolsheim-Gare, 67400 Illkirsh.



TRAUMA

Aujourd'hui Communication

Le jeu de rôle « maison » sort sous la forme d'un livre, à couverture cartonnée, de 84 pages. C'est beau, bien écrit, intéressant et à un prix très correct...

- Et vous mon cher Granger, qu'en pensez-vous ?

- C'est bien, extrêmement bien...

- Et vous mon cher Leygonie, comment trouvez-vous ce jeu ?

- Sincèrement, et je parle au nom de toute la rédaction, c'est vraiment très bien...

- A propos, avez-vous pensé à mon petit chèque, monsieur Leygonie ?...

- Euh, ouuui, nous pourrions peut-être en discuter dehors ? Non ?...



MEGATRAVELLER

Game Designer's Workshop

Après plusieurs autres jeux anciens et peut-être vénérables (Top Secret, RuneQuest... et en attendant AD&D), c'est au tour de Traveller de se voir offrir un lifting. Megatraveller reprend en trois livrets l'essentiel des règles de Traveller en les complétant par des additifs sortis dans divers magazines. Le monde présenté est nouveau, et la ligne de jeu élaborée pour jouer le futur de l'humanité est ainsi : Twilight 2000, Traveller 2300, puis Traveller et enfin Megatraveller.

Dans ce dernier, nous sommes à une époque suivant celle de Traveller, l'Empire Galactique s'est effondré et les personnages des joueurs tentent de survivre et de faire leur chemin dans le chaos qui s'ensuit. Le système de règles est compatible en grande partie avec Traveller dont il reprend de vastes chapitres. Et, comme son titre peut le laisser entendre, ce jeu ressemble fort à l'ancien, avec toutes ses qualités mais également tous ses défauts.





DRAGONLANCE 1

Transecom

Dragonlance a fait un tabac chez les anglo-saxons et va sûrement en faire un aussi chez nous. Cette longue suite de scénarios formant une campagne se déroulant carrément sur une vie a redonné un souffle nouveau à **AD&D**. Le tome 1 français contient les tomes 1 et 2 anglais. Sachez simplement que si vous commencez Dragonlance, vous n'êtes pas prêt d'en sortir...

L'AUBERGE DES DERNIERS VOYAGEURS

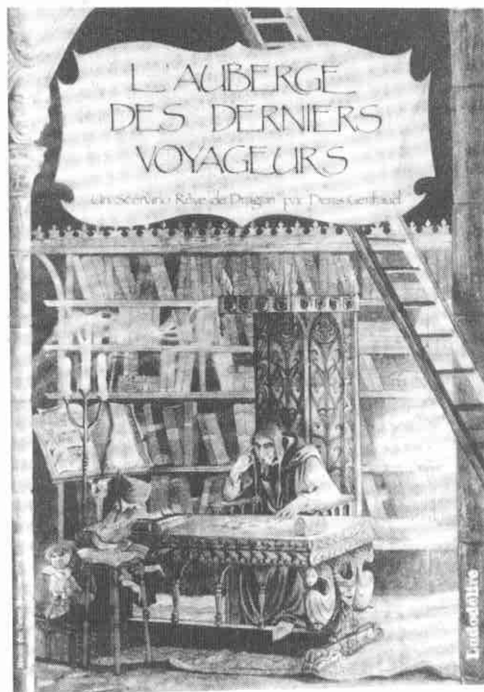
Ludodélire

Avec un nom comme ça, vous allez penser que c'est un scénario pour **Rêve de Dragon**. Gagné, et c'est même le meilleur, à mon humble avis, que notre Gerfaud national ait pondu : le plus abouti, le plus réfléchi, le plus équilibré, le plus « Rêve »... Il est accompagné de règles permettant enfin de rendre jouable un magicien ayant choisi la voie de Thanatos. Il est urgent de se le procurer, quitte à saigner mémé pour lui rafler ses éconocroques... Quant aux blaireaux qui ne connaissent pas Rêve de Dragon, ils feraient bien de s'y mettre avant de mourir idiots.

L'OCTOGONE DU CHAOS

Oriflam

3e supplément pour **Stormbringer**, l'Octogone du Chaos est un long scénario pour un groupe d'aventuriers moyennement expérimentés. C'est une histoire inquiétante qui les entraînera loin, très loin, et dont tous ne reviendront peut-être pas. De bonne qualité, ce scénario est très « consistant », surtout par le nombre des PNJ détaillés. A la fin du livret, quatre pages de règles additionnelles sur les guerres dans les Jeunes Royaumes (écrites par un Français) closent cet additif dont la réalisation est agréable et la couverture très réussie.





JUDGE DREDD COMPANION

Games Workshop

En l'espace de 120 pages, ce supplément au jeu de rôle anglais d'anticipation humoristico-fascisante Judge Dredd, ne décevra pas les aficionados. La présentation et les illustrations sont superbes, les additifs et les scénarios très nombreux. Jugez plutôt (oui, je sais, elle est facile...) :

— une série de nouvelles compétences pour les Juges

— un additif aux règles de combat



— une table aléatoire pour les perquisitions « en douceur » et au hasard, chez le citoyen moyen (en partant du principe évident que tout citoyen est un criminel en puissance)

— quelques nouvelles armes

— des règles de conduite avancées

— un jeu de plateau Block-Out, adapté de la BD





— une étude en profondeur de Downrown, le quartier le plus pourri de Mega-City One, et de sa faune interlope

— un article sur les mutants, un autre sur les Exorcistes, branche spécialisée des Psi-Juges

— et pas moins de quatre scénarios dont les deux derniers forment de vraies campagnes, pleines de bruit, de fureur, et d'humour malsain.

En résumé : le meilleur companion jamais paru à ce jour pour un jeu, tant par l'abondance du matériel que par sa qualité. Games Workshop égale et dépasse même ici des maîtres comme Chaosium. Si vous jouez à Judge Dredd, vous ne pouvez pas vous passer de ce supplément, à moins d'être effroyablement masochiste, ce qui, comme chacun sait, est un crime passible de deux ans de Cubes...

WARHAMMER CHARACTER PACK

Games Workshop

Comment être sûr de vendre un livret de feuilles de personnages ? En y ajoutant des règles plus complètes de création, depuis la couleur des yeux et des cheveux jusqu'à l'histoire familiale ou des générateurs de noms...

UNCLE ALBERT'S 2038 CALENDAR

Steve Jackson Games

Cette aide de jeu (? ? ?) pour Car Warriors est d'une rare indigence. L'idée d'un calendrier pour camionneurs légèrement déphasés était plaisante, mais la réalisation est nulle. A éviter.

TOP SECRET S.I

TSR

Juste après avoir édité une nouvelle version de Top Secret, TSR a l'air d'entamer un suivi très sérieux du jeu : deux suppléments et deux scénarios sortent coup sur coup.

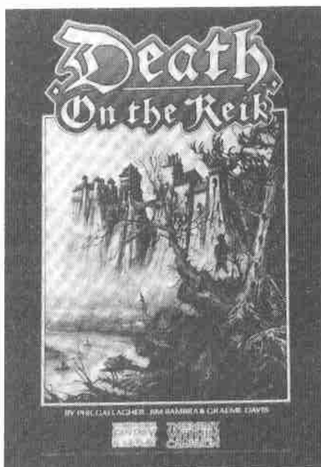
Le premier supplément s'appelle **G4 File, Guns, Gadgets & Getaway Gear**. Ce n'est rien d'autre qu'un recueil d'armes et d'équipements divers pour les agents ; c'est à Top Secret ce que le Q Manuel est à James Bond 007. Notons que le chapitre sur les armes est très SF et que l'aide de jeu sur les différents groupes terroristes à travers le monde indique que le Front de Libération de la Bretagne est le plus important de France...

Le **Covert Operations Sourcebook** est un supplément consacré à l'étude en profondeur de deux agences « réelles » : la CIA et le KGB. Pratique pour les MJ soucieux de réalisme, la deuxième partie est un recueil de courtes nouvelles qui nous racontent des affaires d'espionnage authentiques, la plus récente remontant seulement à fin 86. Il n'y a aucune fiche de PNJ pour jouer les espions en question, ce qui serait de toute façon impossible. Ces nouvelles remettent en place les idées de tous ceux qui croient que l'espionnage n'est qu'une suite de super-vilains escortés de créatures de rêve et confrontés à des supermen mieux équipés qu'une division de Commandos Cyborgs. **Operation Starfire** est un scénario se déroulant aux USA et à Hawaï donnant l'occasion aux agents d'utiliser une moto qui est à ma Honda ce qu'est l'Aston Martin DB-V de Goldfinger à une 2 CV. **The Doomsday Drop**, autre scénario, envoie les agents en Pologne pour empêcher qu'un agent de WEB (SPECTRE-TAROT-TRUSH- les très méchants...) ne sabote un sous-marin secret soviétique. Deux scénarios classiques mêlant bagarres, poursuites, enquêtes et gadgets.

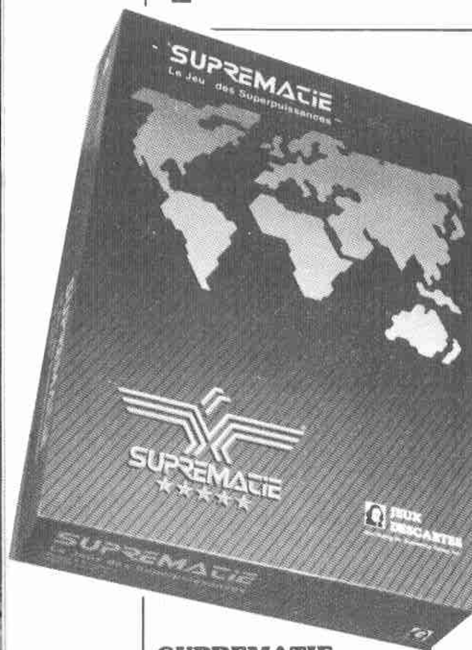
DEATH ON THE REIK

Games Workshop

Suite et fin de la campagne **The Enemy Within**, pour **Warhammer Fantasy Roleplay**, ce scénario de 90 pages se présente sous forme d'une boîte contenant aussi de nombreuses aides de jeu, dont un fascicule sur les transports maritimes et fluviaux de l'Empire. Abondamment illustrée, cette aventure hésite par instant entre l'univers médiéval et le gothique à grand spectacle ! Les descriptions des membres de la tristement célèbre famille Von Wittgenstein feront le bonheur des adeptes du gore jouissif : squelettes obséquieux, cafards géants férus de littérature et embaumeurs maniaques s'y succèdent à une allure effrénée. Les aventuriers regretteront la relative tranquillité de Ravenloft...



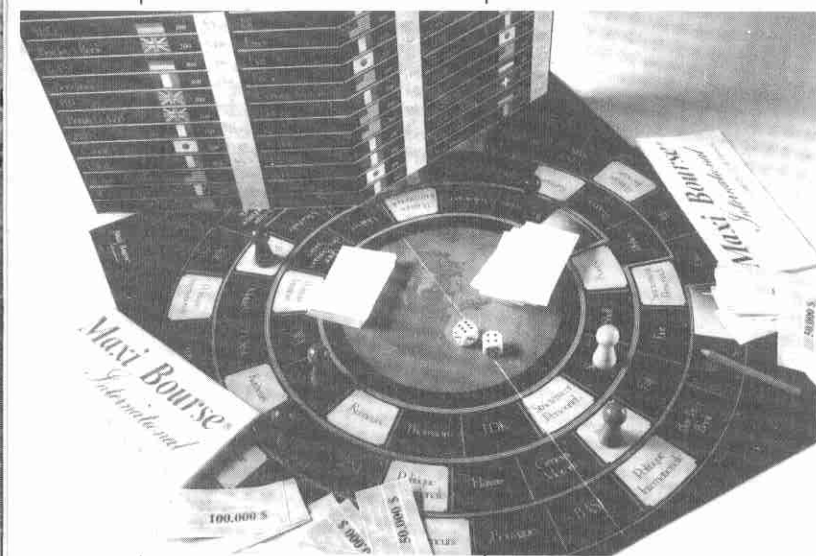
Jeux de plateau



SUPREMATIE

Jeux Descartes

C'est scandaleux, ce jeu date de 1984 et il n'est disponible que maintenant... Et encore, nous pouvons remercier Descartes de l'avoir dégoté au Canada ; si on devait compter sur les autres, on en serait encore à l'âge de pierre du jeu de plateau. Bon alors voilà : Suprématie, c'est **génial** !, vous comprenez ça ? C'est un jeu qui allie avec bonheur pratiquement tout ce qu'ont d'intéressant d'autres grands classiques, de Diplomacy à Civilisation... Suprématie vous propose (pour 2 à 6 joueurs) de diriger une superpuissance postulante au poste unique de maître du monde qu'il va falloir conquérir de haute main en utilisant la guerre économique, la guerre conventionnelle et en essayant de résister à la tentation de l'arme nucléaire. Economiste, vous devrez gérer vos centres de production, vos stocks, votre argent et aussi vos dettes. Politicien, il vous faudra composer avec les autres superpuissances. Stratège, vous devrez diriger vos forces militaires, vos flottes et... aussi savoir faire peser la menace de La Bombe. Enfin, prospecteur, vous devrez investir de gros budgets dans la recherche d'autres ressources et des techniques de fabrication de La Bombe et du fameux Satellite-Anti-Nucléaire (la guerre des étoiles de notre ami Reagan...). Inracontable, Suprématie vous offre de multiples variantes, rendant les cas de figures pratiquement infinis et, en attendant impatiemment les extensions promises pour la rentrée, on ne peut que saluer la sortie de ce qui va certainement devenir un grand classique de demain...



MAXI BOURSE INTERNATIONAL

Schmidt

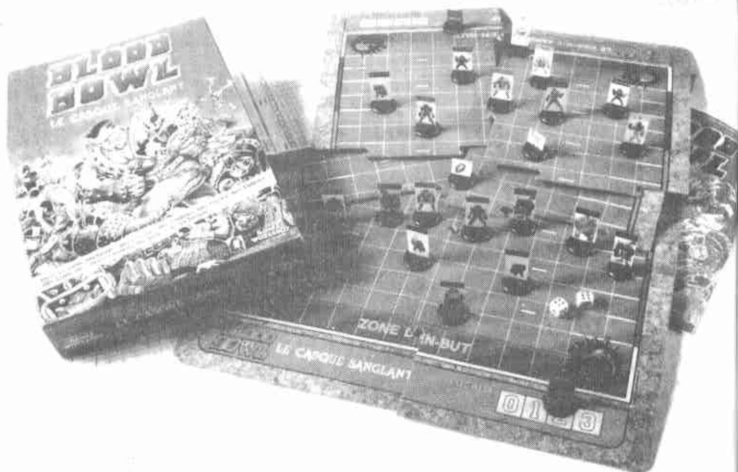
C'est un jeu de simulation boursière, un sujet très « à la mode » traité ici avec de gros moyens : Yves Mourousi a prêté son nom pour « accompagner » la boîte.

Sans entrer dans le détail, Maxi Bourse International offre une simulation assez poussée, mais tout à fait compatible avec la vocation « grand public » du jeu. Chaque joueur, partant avec une certaine somme d'argent, va se constituer un portefeuille d'actions qu'il devra gérer au mieux pour devenir le plus riche possible. Les parties sont intéressantes, du moins pendant les deux premières heures, où chaque joueur travaille à son expansion personnelle. Là où le bât blesse, c'est sur la finalité de la partie : elle est trop longue et les moyens mis à disposition de chacun pour tenter de ruiner un adversaire sont trop limités et faisant souvent appel à la chance et non à une quelconque stratégie de jeu. Le matériel est joliment réalisé quoique pas toujours très bien adapté ; il est nécessaire de faire des copies de certains éléments (livrets de gestion personnels) avant qu'ils ne se dégradent. Pas mal quand même...

BLOOD BOWL

Jeux Descartes

Sorti il y a exactement un an chez Games Workshop (voir Chroniques n° 6), Blood Bowl est maintenant édité en français par Jeux Descartes. La boîte française est légèrement plus grande que la boîte anglaise mais le contenu reste le même :



— un plateau représentant un terrain de **football américain**

— un ensemble de figurines en carton avec des socles plastiques, représentant les joueurs

— un bloc de « feuilles d'engagement » utilisées pour noter les caractéristiques des équipes

— deux dés à six faces

— un livret de règles de vingt pages

— deux marqueurs pour le ballon et le score.

Blood Bowl, c'est l'affrontement de deux équipes « monstrueuses » sur un terrain de football américain. L'idée est très séduisante et on imagine aisément le genre de boucherie que peut donner une rencontre entre nains et orcs ou entre squelettes et elfes. Les règles, présentées avec humour, sont assez complexes et demandent beaucoup de rigueur et de méthode. Elles sont très largement inspirées de Warhammer Battle dont elles reprennent les éléments clefs. Manque de pot, la traduction française a eu un « accident » et les règles comportent quelques « plantages » gênants : tableaux décalés et tour de jeu mal expliqué. Heureusement, les tableaux récapitulatifs de la dernière page sont justes et Jeux Descartes, ne pouvant laisser les choses en l'état, a mis au point un errata que vous pouvez vous procurer en écrivant à Jeux Descartes, Errata Blood Bowl, 5 rue de la Baume, 75008 Paris (il est déjà inclus dans certaines boîtes). Et pour se faire pardonner, Jeux Descartes a ajouté dans cet errata un petit plus amusant : un nouveau type de joueurs...

Blood Bowl a principalement un intérêt tactique, au-delà de la simple baston, et il attirera vraisemblablement plus les wargamers et figurinistes que les joueurs de rôle. Ceci dit, le jeu est original, sanglant à souhait, et il offre la possibilité de pouvoir faire évoluer les équipes et surtout d'organiser des championnats.

LA TRIPLE COURONNE

Editions C.O.F.S.O

C'est un jeu de simulation retraçant l'ambiance des courses de chevaux... Les joueurs sont propriétaires d'une écurie de course et ils doivent essayer de s'en sortir avec une foule de problèmes pour arriver à avoir le bon cheval, le bon jockey et faire en sorte qu'ils gagnent. Réalisé en collaboration avec des professionnels des courses, ce jeu a été primé au concours des créateurs de jeux de société 1988.

LES SEIGNEURS DE LA GUERRE

Jean Belaubre et André Abgrall

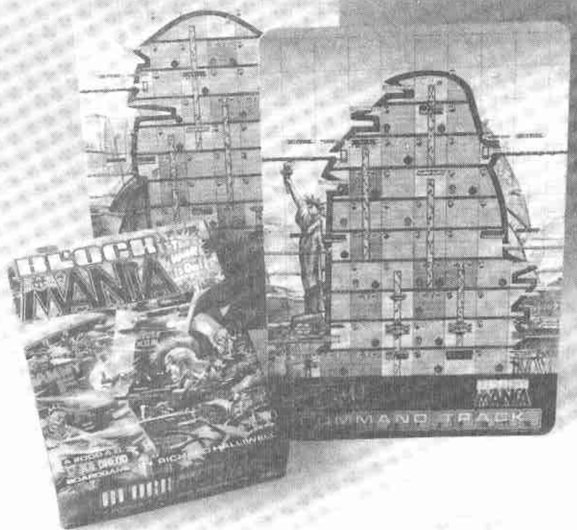
Auto édité, « Les seigneurs de la guerre » est une règle de jeu avec figurines médiévales que vous pouvez vous procurer au club « Les chevaliers des Dragons », 111 piazza Mont d'Est, 93160 Noisy-le-Grand ou à Jeux de Guerre Diffusion, 6 rue Meissonier, 75017 Paris. C'est clair, conséquent (80 pages), sobre mais correctement présenté. Manque de pot, on n'y a pas joué, donc...

WARHAMMER FANTASY BATTLE

Games Workshop

La bête doit peser près de deux kilos, compte pas moins de 300 pages et sans doute facilement 500 plans et illustrations.





Rien à redire, Games Workshop ne lésine pas pour faire vendre ses figurines. Présentation soignée, claire, répartie en règles simples et avancées, photos alléchantes de tables de combat encombrées de figurines, conseils d'assemblage et de peinture... tout y est pour que les espèces sonnantes et trébuchantes des petits Anglais se transmutent en armées d'orcs et de gobelins en plastique. Le jeu de rôle est bien loin, mais les adeptes du wargame avec figurines remercieront les Dieux de la création de cette Bible de la baston fantastique. Les autres, dont je suis, feuilletteront ce recueil d'un air dubitatif, et se rabattront sur les échecs ou un boardgame. Les règles de AD&D étaient déjà lourdes à mémoriser, mais ici on atteint le règne du maître de jeu branché en permanence sur son ordinateur.

WARHAMMER 40.000

Games Workshop

Vous êtes jeune, vous aimez la musique militaire et l'odeur du napalm au petit matin...

Vous n'éprouvez que mépris pour ce qui est étranger, ce qui respire, transpire, parle, chante différemment.

Vous êtes certain de la supériorité de votre race, de votre clan, de votre HLM de banlieue.

Mais à la loterie de la vie, vous n'avez pas tiré le gros lot. Né dans un 20e siècle moribond, vous traînez votre spleen dans un confort relatif, un univers morose. Vous avez raté l'Algérie, le Vietnam, le Cambodge, et il semble que les Russes aient finalement décidé de rester chez eux.

Heureusement, Games Workshop est là, et n'a pas oublié les petits skins de banlieue de votre espèce. WARHAMMER 40.000 est fait pour vous. Vous vivrez des aventures passionnantes, viriles et exaltantes, pour la plus grande gloire de l'Empereur, führer des prochaines générations... Vous assassinerez de sang froid des psioniques, vous raflerez des femmes et des enfants en bas-âge pour que l'Empereur se gave de leur sang. Vous détruirez des systèmes planétaires entiers sans discuter les ordres, et vous supporterez les pires souffrances, jour après jour, pour que la Race des Seigneurs, dont vous faites partie, installe sur la galaxie un quatrième reich à faire pâlir d'envie le baron Harkonnnen.

Warhammer 40.000 existe. Il s'agit **d'un jeu de guerre avec figurines** dans un univers de science-fiction. Il fait 280 pages. Il est lourd. Il est écrit petit. Il va être acheté et joué par des milliers de personnes. Et (sob...) nous devons convaincre un monde incrédule (sob...) que le cauchemar a déjà commencé...

BLOCK-MANIA et MEGA-MANIA

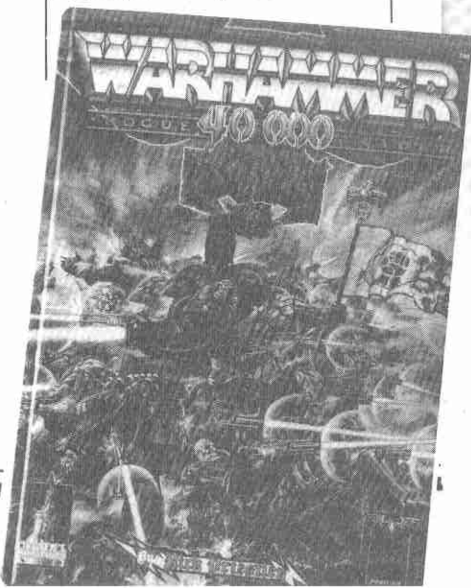
Games Workshop

En deux boîtes de jeu, tout pour simuler en temps réel une guerre des HLM à l'heure de **Judge Dredd** ! Un jeu qui va vite, où des pans entiers d'immeubles s'effondrent sous les mines et les grenades, où la fièvre du samedi soir se solde en centaines de blessés des deux côtés. Finis les sourires obséquieux dans l'ascenseur. Liquidez vos voisins, napalmez leur chien et faites exploser leur téléviseur à une heure de grande écoute ! Deux blocks d'immeubles de Mega-City One dans chaque boîte de jeu, des dizaines de marqueurs et des cartes surprises, une règle simple et violente... **THE WAR IS ON** !

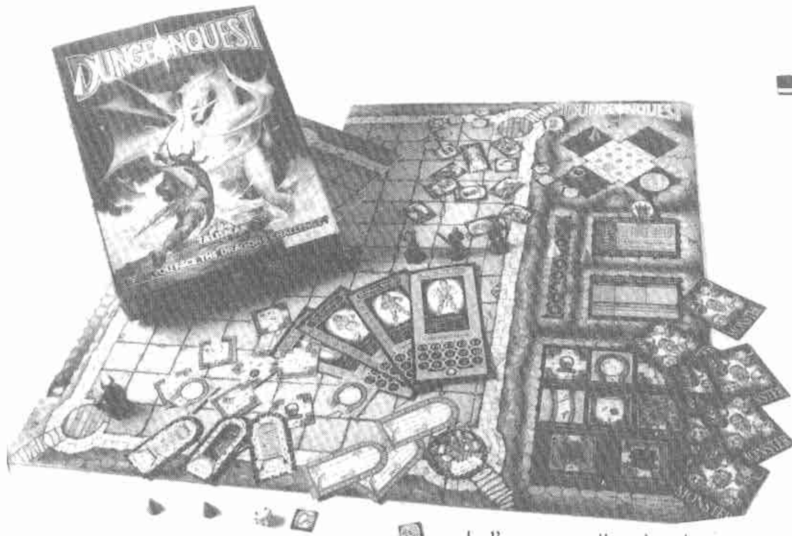
DUNGEONQUEST

Games Workshop

Un donjon où vont s'aventurer quatre aventuriers : Sir Rohan, le chevalier à l'épée, Ulv Grimhand, le barbare à la hache, Volrik, le guerrier et El-Adoran, le ranger. Chacun bénéficie de caractéristiques (force, agilité, armure, chance, points de vie) différentes. Partant chacun d'un des quatre coins du donjon, ils vont essayer, en l'espace des vingt-six tours représentant la course de l'astre solaire, ►







de pénétrer jusqu'au centre du donjon où somnole un dragon, et d'en ressortir vivants avec un maximum de trésors avant la tombée de la nuit. Les pièces en plastique se déplacent sur un plateau de jeu en créant selon leur avance le décor au moyen de cartes représentant des pièces ou des corridors. La règle est d'une simplicité absolue, et pourtant Dungeonquest est un jeu amusant, sinon passionnant. Cela tient à la grande qualité du matériel utilisé et des illustrations, et à la multitude d'aides de jeu fournies : cartes de personnages, cartes à tirer chaque fois qu'un joueur pénètre dans une pièce ou la fouille (tiens, un aventurier en voie de décomposition, ... mince un centipède géant ... tudieu, un effondrement de la voûte... palsambleu, une trappe encore sanguinolente...).

Les combats sont régis au moyen de cartes d'esquive, de « mighty blow » et d'estafilades, que joueurs et monstres (incarnés par un autre joueur) s'envoient à la tête comme au bon vieux temps de papier-ciseau-caillou... Le système est bébête, mais infiniment plus amusant que les habituels lancers de dés des jeux dont vous êtes le héros.

Tout cela est un peu infantile, bien sûr, pour des joueurs habitués à des jeux de rôle interactifs, de subtiles énigmes et des campagnes excitantes... Mais souvenez-vous de vos premières parties de AD&D... Le moindre orc aperçu dans l'ombre vous faisait pousser des glapissements de terreur et de fureur berserk mêlés... C'était le bon temps, et Dungeonquest en a gardé la saveur... Faites plaisir à votre petit frère... ●

A paraître

JEUX DESCARTES

Nous vous avons déjà annoncé la plupart des parutions à venir, voici les dates définitives (!) prévues pour leurs sorties...

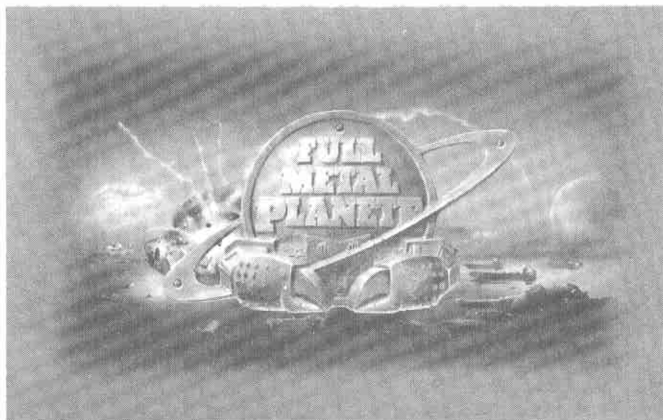
Fin mars, pour le salon, nous devrions enfin voir « **Le Guide des Années Folles** », dans une boîte superbe, avec trois livrets, un écran et une carte de France, et **Guet Apen**, le nouveau jeu de guerre avec figurines de J.J. Petit (Les Aigles) dont les amateurs ont certainement déjà apprécié les nombreuses démonstrations.

— Courant avril, **Star Wars** qui, à la bourre, va finir par atterrir quelque part dans notre galaxie accompagné d'un JD+ spécial qui lui est entièrement consacré.

— En mai, **Warhammer** (le jeu de rôle) en français devrait nous arriver.

— En juin, nous devrions avoir le **Source Book** et **Star Warriors**, pour Star Wars, et **James Bond 007**, en français, accompagné des traductions du **Q Manual** et du premier scénario : **Dr NO**.

Septembre : **3 extensions en une pour Suprématie** (voir jeux de plateau) : plein de nouvelles règles, des pions et des cartes, bref toujours plus de possibilités pour un jeu qui en offre déjà pas mal.



LUDODELIRE

Lui aussi à la bourre, **Full Métal Planète** devrait déjà être là, avec sa chasse aux minerais, ses éléments somptueusement gravés, ses marées chaotiques et sa guerre implacable... **Tempête sur l'Echiquier** le suivra de près et surprendra plus d'un amateur de ce noble jeu. Sa réputation n'est plus à faire puisqu'il a déjà obtenu un As d'Or à Cannes... Pour terminer en rêvant toujours plus fort, un nouveau Miroir des Terres Médianes, va nous arriver assurant à Rêve de Dragon un suivi qui nous enchante. Le titre du scénario : **Un Parfum d'Onirose**...

TRANSECOM

Si ce n'est point encore sorti, cela ne saurait tarder, il s'agit du **Manuel des Monstres...**

REXTON

20 ans déjà, coucou nous revoilà ! Duccio Vitale et François Nedelec nous ont concocté une nouvelle édition de Mai 68, leur jeu de plateau, qui devrait sortir bientôt.

AGMAT

Après Warhammer Battle, **Les Hordes Sauvages** (la traduction de Ravening Hordes) vont déferler sur les tables de jeux : nouvelles règles, listes d'armées, etc.

EDITIONS DRAGON RADIEUX

Pour le salon, nous devrions voir **l'Atlas de Trégor** (100 pages, 30 cartes d'état-major détaillées, l'écologie...) complétant agréablement le monde de Trégor ainsi qu'**Empire et Dynastie**, le jeu de rôle ressuscité de Patrick Durand Peyrolles. Il avait déjà failli être commercialisé par la défunte maison PB Production (Epées et Sortilèges), puis par les Elfes. Espérons pour lui que cette fois sera la bonne...

SCHMIDT FRANCE

Le début du deuxième trimestre 88 devrait nous apporter plein de choses : les **règles avancées de l'Œil Noir, Vampires** (de nouveaux monstres pour Chill) et les **Super-Heros Marvel** en JdR. **Thorval** et **Maharadjah,** deux jeux de plateau où l'aventure semble à l'honneur, vont également nous arriver.

FASA

Pour Battletech : **Dropships** et **Jumpships**, deux aides de jeu sur les vaisseaux spatiaux transportant les robots géants, ainsi que le troisième volume de la série « House » : **House Liao**, pour Mechwarriors, le jeu de rôle de Battletech. ●



ANIMONDE

Croc

Le nouveau jeu de rôle de Croc. Aux antipodes de Bitume, Animonde nous propose un univers proche dans l'ensemble du médiéval fantastique classique tel qu'il est « passé dans les mœurs » grâce à des jeux comme Stormbringer, RuneQuest ou même AD&D. Banal me direz-vous... Non ! Son approche très sensible de l'écologie du monde et des surprises qu'il réserve en fait un jeu très original où les « violents », ceux qui ne jurent que par la baston, risquent d'être déplacés... N'ayant vu qu'une « maquette » du jeu, nous y reviendrons dès que nous serons en possession de l'édition finale qui, de source sûre, aurait une couverture de Mézières...

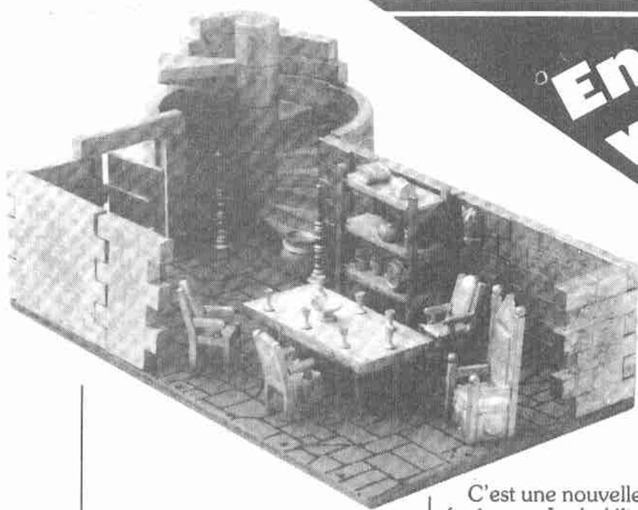
HEXAGONAL

Sortie imminente de **Battletech**, traduction du jeu américain édité par FASA. C'est une mégabaston entre robots géants, genre Goldorak, et il paraît que ça va faire mal ; le premier module d'aventures, **Contes de la Veuve Noire**, devrait suivre en juin. Pour JRTM, **L'antre de Shelob** se profile à l'horizon et, fin avril, nous devrions avoir la traduction de **Rangers of the North**.

ICE

Deuxième volume de la série des **Forteresses** (aide de jeu), **Teath of Mordor** (scénario) ainsi que **Minas Tirith** (aide de jeu de 150 pages) dès fin mars, tout ceci pour MERP et Rolemaster. On nous annonce également un volume sur la Grèce Antique adaptable à ce dernier jeu.

En vrac



VOUS SEREZ LE NOUVEAU PRESIDENT

Presses Pocket

Un livre interactif qui peut vous amener à diriger l'avenir du pays... Vous vous établissez une fiche de candidat, vous choisissez un parti politique ainsi qu'un programme et vous partez en campagne... Drôle et bien fait, ce livre d'aventure solo d'actualité est une réussite du genre.

JEUX DESCARTES

Se diversifiant, cette maison nous propose maintenant des figurines de très bonne tenue pour son jeu de guerre avec figurines Les Aigles, ainsi que les figurines officielles de RuneQuest, fabriquées par Ral Partha.

ARMAGEDDON

Cocorico ! Voici une marque de **figurines françaises** dont les produits sont d'une qualité en tous points comparable aux plus belles figurines du plus grand : Grenadier. La gamme est encore réduite mais elle promet...

CJR

A l'issue d'un sondage réalisé par ce service minitel auprès des différents magazines de JdR, les journalistes du « milieu du jeu » ont établi un classement des JdR en français :

Premier : Stormbringer, second : l'Appel de Cthulhu, troisième : Rêve de Dragon, quatrième : Paranoïa, cinquième : Maléfices, sixième : AD&D, septième : La Table Ronde, huitième : Bushido, neuvième : Chill, dixième : JRTM, onzième : Légendes Celtiques et dernier : l'Œil Noir...

CANNES 88

Le 3e Festival International des Jeux de Cannes a récompensé sept jeux avec les **As d'Or** de la ville de Cannes. Notons que Ludodélire en a raflé deux : L'As d'Or du jeu d'imagination pour Tempête sur l'Echiquier ainsi que l'As d'Or « coup de cœur » pour Supergang. Espérons que la partie « jeux de rôle » du Festival, déjà bien développée, va continuer sa percée l'année prochaine.

AQUILA

C'est une nouvelle marque, diffusée par Ludodélire, proposant des **éléments modulables en métal** (murs, sol, meubles, accessoires, etc) nous permettant de réaliser des décors d'intérieur à l'échelle de nos figurines 25 mm. C'est très beau, très bien réalisé et à un prix abordable. Ces créations, de Philippe Segard, ne comportent pour l'instant qu'une gamme médiévale. A voir.

LA COMPAGNIE DES JEUX DE ROLE

Cette nouvelle société nous propose du **matériel fort intéressant** pour tous les adeptes de jeux de rôle : 3 plateaux de tailles différentes, quadrillés et recouverts d'une pellicule spéciale permettant l'emploi de feutres effaçables à sec ainsi qu'une piste de dés décorée par un chouette dragon. C'est de bonne qualité, en particulier les plateaux qui, avec des cases à l'échelle des figurines, plairont à tous les fadas de la visualisation.

OPAL

C'est une association à but non lucratif dont le propos est d'essayer de développer les liens entre adeptes du Jeu et de les assister dans son développement. L'Opal vous propose un bulletin informatif ainsi que l'organisation de parties par correspondance. OPAL, BP 19, 33036 Bordeaux.

IMPREVU

36 15 code IMPRE. C'est un serveur minitel spécialisé dans les jeux et les jeux de rôle plus particulièrement. Au menu : une messagerie conviviale, un service petites annonces, un service boîtes aux lettres, un calendrier des manifestations, un service d'aides aux joueurs ainsi que des jeux interactifs.

REVES ET VEILLEES

Une association à but non lucratif dont les (louables) objectifs sont d'aider les créateurs de jeux de rôle et de scénarios en mettant à leur disposition des moyens humains et techniques pour qu'ils arrivent à finaliser leurs produits. Rêves et Veillées, c/o Patrick March, 31 avenue Cap de Croix, 06100 Nice.

Nous vous rappelons que nous ne passons jamais, dans ces colonnes ou ailleurs dans le journal, de compte-rendus des manifestations passées.

VAULX-EN-VELIN

L'association des élèves de l'Ecole Nationale des Travaux Publics de l'Etat (E.N.T.P.E) organise une convention de jeux de rôle (Rêve de Dragon et l'Appel de Cthulhu) durant le week-end du 30 avril et 1er mai. Renseignements : Yves Mathonnière et Denis Chabrier, Association des élèves ingénieurs des Travaux Publics de l'Etat, 2 rue Maurice Audin, 69120 Vaulx-en-Velin.

LILLE

Les **Lords de Sherwood** organisent le Premier Tournoi des Lords sur JRTM, le samedi 2 avril 1988 de 10 h à 20 h à la salle Pavillon St Sauveur à Lille. Pour tout renseignement, contacter Florent Denimal, 14 rue Adam de la Halle, 59650 Villeneuve d'Asq. Tél : 20 84 21 95.

GRADIGNAN

La **Guilde des Mamouths Maudits**, dans le cadre de la MJC Gradignan, organise le **« Stratèges 88 »**, la troisième convention de jeux de rôle et de simulation du sud-ouest. C'est du 1er au 6 avril à la MJC Gradignan, 8 avenue Jean Larrieu, 33170 Gradignan.

CLERMONT-FERRAND

L'association **EFOTIS** recherche des personnages non joueurs pour peupler le bois de la comté (Vic-le-Comte) le 22 mai lors d'un « grandeur nature ». EFOTIS a ouvert une nouvelle salle : 2 rue de la Tour d'Auvergne à Clermont. EFOTIS, le **Quartier Blatin** et les **Silmarils** lancent les « jeux de rôle à domicile » dans la région clermontoise (25 F par personne pour une soirée). Pour tous renseignements, s'adresser à Gille Drieux, 73 rue St Alyre à Clermont Ferrand, de 19 h à 21 h tous les jours sauf week-end. Tél : 73.31.55.66 de 20 h à 24 h.

BOUFFEMONT

Les **Forgerons de l'Epée** organisent un tournoi les 16 et 17 avril prochains : **Monolithe 88**. Au programme : le quatrième championnat de France de Légendes, un tournoi de Chill, et des parties libres de jeux de plateau : Supergang, Tempête sur l'Echiquier, Full Métal Planète et

LE HERAUT N° 4

AGMAT

Au sommaire : les habituelles aides de jeu « spéciales figurines », trois scénarios, les nouvelles figurines, des articles ainsi que de nouvelles cartes pour Talisman.

REMARK

C'est un distributeur de figurines historiques et médiévales fantastiques nous présentant de nouvelles gammes (plusieurs milliers de références en 15 et 25 mm) à des prix très bas. La qualité des modèles est inégale mais certains sont superbes. Visibles au Salon International du Modèle Réduit du 26 mars au 4 avril à la Porte de Versailles, stand 294.

FIGURINES PEINTES

Un artisan, Michel Gauthey, propose de peindre vos figurines (5, 15 et 25 mm) pour un prix raisonnable. Il sera présent sur le stand de REMARK au Salon International du Modèle Réduit.

ZINES

Quoi ! je suis en train de lire Chroniques et rien n'a été massacré, je le jette...

Attendez, nous n'avons pas encore parlé des zines...

Qu'est ce qu'ils ont les zines... ?

Eh bien il y a le meilleur, mais aussi le pire...

Le pire pour commencer. La palme va à **HEMOGLOBINE**, « le seul zine qui n'a pas peur des globules », où les auteurs s'embourbent dans des privates jokes de mauvais goût et où, à part nous exposer leur nombrilisme pédant, ils n'ont vraiment rien à dire d'intéressant. Espérons que le premier numéro (quand même d'octobre 87, mais je ne l'ai pas eu avant) sera aussi le dernier. Pas génial non plus la **LEGENDE DES MITES n° 6** mais quand même mieux qu'**APHAIA n° 2**, trop prétentieux. Propres, souvent rigolos et intéressants, ce sont le **CHAOS DES SALADES n° 2** et **HYDROMEL n° 2**, deux zines prometteurs. Bien aussi **TRIUMVIRAT n° 32, LE BULLETIN DE LA GUILDE DE BRETAGNE DES JEUX DE SIMULATION n° 7** et **WALTHER PPK n° 6.**

LA NECROPOLE DE GHOSER n° 3 est arrivée, aide de jeu imprimée avec des moyens « pro » plus que zine, et nous propose surtout deux scénarios, pour RuneQuest et Légendes Celtiques. On ne regrettera que la qualité médiocre des illustrations ainsi que l'intérêt tout relatif que peut apporter un article sur le ninja dans AD&D ainsi qu'une nouvelle classe de personnage « grosbillesque » pour AD&D. Merci, on a déjà donné. ●

NIFS

Mai 68. L'entrée et gratuite mais si vous désirez vous inscrire à un tournoi, téléphonez au 34 69 85 33 ou au 39 91 21 49, entre 19 h et 20 h30. Les Forgerons de l'Epée, 56 rue de Provence, 95570 Bouffémont.

PARIS

On vous le rappelle pour la dernière fois, le **3e SALON NATIONAL DES JEUX DE REFLEXION** se tient du 26 mars au 4 avril 88 à la Porte de Versailles... Chroniques sera là. Dans le cadre de ce salon se déroulera la **4e CONVENTION NATIONALE DES JEUX DE REFLEXION** dont voici le programme :

- 3e Tournoi de Paris de jeu d'histoire antico-médiéval, samedi 26 mars et dimanche 27 mars
- 1er Championnat Intergalactique de Rencontre Cosmique, samedi 26 mars
- Trophée **Rexton 88 (sur Croisades)**, samedi 26 mars et dimanche 27 mars
- 2e Tournoi de **Supergang**, samedi 26 mars et finale dimanche 27 mars
- 1er Tournoi de **RuneQuest**, samedi 26 mars
- 4e Tournoi de **l'Appel de Cthulhu**, dimanche 27 mars
- 1er Tournoi de **Squad Leader**, lundi 28 mars et mardi 29 mars
- 1re Joute de **Junta**, lundi 28 mars
- 1er Tournoi de **Stormbringer**, lundi 28 mars
- 1er Championnat de **Suprématie**, mardi 29 mars et mercredi 30 mars
- 2e Tournoi de **Rêve de Dragon**, mardi 29 mars
- 1er Tournoi de **Samouraïs**, mercredi 30 mars
- 1er Casque d'Or de **Blood Bowl**, mercredi 30 mars et jeudi 31 mars
- 1er Tour d'**Air Force**, jeudi 31 mars et vendredi 1er avril
- 1er Tournoi de **Civilisation**, jeudi 31 mars et vendredi 1er avril
- 1er Tournoi de **Paranoïa**, jeudi 31 mars
- 3e Tournoi de **Légendes**, cette année sur La Vallée des Rois, vendredi 1er avril
- 1er Tournoi de **Full Métal Planète**, vendredi 1er avril
- 5e Championnat de France de **Wargames**, samedi 2 avril, dimanche 3 avril et finale lundi 4 avril
- 2e Tournoi d'**Armada**, samedi 2 avril
- 1er Championnat de **Donjons et Dragons**, samedi 2 avril, dimanche 3 avril et finale lundi 4 avril.
- Eliminatoires de la **Coupe d'Europe de Figurines, samedi 3 avril et dimanche 4 avril**

Il est très difficile cette année de savoir qui organise quoi... Aussi nous vous communiquons les coordonnées des principales associations organisatrices qui vous informeront et vous guideront dans vos inscriptions : **Belphegor** : Tél. 48 42 49 58 et **Promoludic** : Tél. 38 18 42 53.

Le **Fer de Lance** organisera également quelques animations :

- Finale de la **première coupe Empire**, samedi 26 et dimanche 27 mars
- **Guet-Apens** western, lundi 28 mars
- **Jeu de guerre avec figurines** médiévales fantastiques sur une table de 48 m², pouvant accueillir 5 000 figurines, du lundi 28 mars au jeudi 31 mars, avec le concours de Prince August et Miniatec
- Quelques places encore pour Atlantic Wall, mardi 29, mercredi 30 et jeudi 31 mars
- **Blood Bowl** taille humaine, partie réelle où les pions sont humains (et les membres cassés, et les fractures du crâne, ils vont aussi être réels ?),avec le concours de Mythes et Légendes .
- Un **nouveau JdR** sur le 12e siècle, lundi 4 avril et une vente aux enchères et une énigme qui peut rapporter gros et un raton laveur...

Il paraît également que Paris sera en danger et que vous pourrez participer nombreux à sa sauvegarde. Ca serait la faute d'un ordinateur. Renseignez-vous au salon, ce **grandeur nature** s'étalera sur toute la semaine...

Et puis il y aura le premier avril...

Pour les toqués des jeux de réflexion, ceux qui aiment bien se manger la cervelle, Jeux et Stratégie organise un **« TOP QUINTE »** au look particulier... Alors, si tous ces jeux de rôle, wargames et jeux de plateau ne vous suffisent pas, tentez votre chance. En deux heures (une heure de jeu pour chaque adversaire) vous devrez remporter au moins trois victoire sur les 5 jeux suivants : échecs, dames, othello, pente et un jeu surprise parmi les dames chinoises, puissance 4, awélé (chouette) et hex. Le premier week end est réservé aux pros, les autres pourront s'affronter toute la semaine.

Bon à savoir : La **Guilde de Bretagne des Jeux de Simulation** propose un voyage organisé au salon des Jeux de Réflexion pour les Bretons (départ de Brest, Morlaix, Saint Brieuc, Quimper, Lorient, Vannes, Rennes) pendant le week-end de Pâques (3 jours). Renseignements et inscriptions : Dominique Franc, bât M3, app 17, 2 rue du Béarn, 29000 Quimper.

LES ORQUERIES DE FANG

Chers amis des pages kûlturelles, bonjour ! Revoici le printemps, ce miracle de la nature sans cesse renouvelé. L'éclosion des pustules sur vos jeunes visages glabres, les pulsions hormonales insatiables, le rut printanier inassouvi... sont vos compagnons de tous les jours. Mais justement, ne comptez-pas sur moi pour vous aider à souiller vos jeunes esprits. Comme toujours, les Orqueries demeurent, dans ce magazine parfois douteux, une oasis du bon goût et de la décence...

La bande dessinée est à l'honneur après le 15e salon d'Angoulême où, selon Libération, « la production reste encore tiraillée entre ces deux extrêmes consubstantielles, le texte et l'écrit »... (Comme quoi on recrute des abrutis substantiels un peu partout). Commençons par quelques friandises avant de nous attaquer à quelques rares indigestibles navets.

LE POUVOIR D'ORMAG et L'ENFANT D'ARGILE
Kordey et Colin
(Ed. Humanoïdes associés)

Les deux premiers tomes de la Saga de Vam dérouteront certainement le lecteur inattentif, mais raviront ceux que les mythologies font rêver. Loin des tables de Deities and Demigods, les auteurs font vivre cet univers dominé par les Narts, dieux sournois et cruels, auxquels Vam et sa descendance se heurteront au fil des siècles. Très proche de l'écriture de Tanith Lee, cette plongée dans le merveilleux bénéficie d'un dessin grandiose et d'un scénario puissant sous une apparente fragilité. Laissez-vous séduire par ses enluminures, vous ne le regretterez pas.

VIXIT. Tueur de Ville
Ralph et Kisler
(Ed. Vents D'Ouest)

A l'opposé de l'album précédent. Découpage cinématographique, atmosphère glauque réminiscente de films de SF comme Alien ou Outland, dessin empruntant quelques ficelles à Frazetta ou Wrightson, tout ici respire le vingtième siècle. Melgart Kilgor, le héros, dirige une équipe de repris de justice et autres paumés sur le chantier de destruction d'un gigantesque complexe industriel. Chaudes amitiés viriles, bitures et bagarres, sacrifices pour le bien commun... On connaît la routine, me direz-vous. Et bien pas du tout ! Le dessin est neuf, musclé ; l'histoire, triste et violente, totalement inédite. Les auteurs savent nous faire peur, nous émouvoir, ou dessiner du hard s'il le faut. Un seul reproche au scénariste : une tête qui s'arrache de la colonne cervicale fait-elle réellement « CROOK » ?

Beaucoup (trop ?) de têtes arrachées dans **L'ETAT MORBIDE**, de Hulet (Ed Glénat). Un auteur de BD en mal d'inspiration s'installe dans un appartement dont le précédent locataire s'est suicidé. Il s'enfonce dans ses phantasmes, attiré par le mystère qui plane sur cette vieille demeure maléfique où les cafards pullulent dans des odeurs d'urine. Ce fantastique néo-punk mâtiné de références à l'univers fantastique gris-sale de Jean Ray et autres auteurs flamands me rebute personnellement. Mais on peut certainement tomber amoureux de ces « pages sombres et pleines de poison »...

Rien de pire qu'une bande dessinée due à des auteurs sans talent ? Si : une bande dessinée bâclée par des auteurs talentueux... **LE CAFE DU PORT**, d'Adamov et Cothias (Ed. Glénat) en est la preuve... Ce deuxième tome des **Eaux de Mortelune** est un prodigieux gâchis. Autant le premier tome avait su séduire par sa vitalité, son mélange de cruauté et d'innocence, dans sa peinture d'un Paris post-apocalyptique aux mains de barons dégénérés aux appétits pervers, autant ce deuxième tome écœure... Pondre quarante-huit pages sans avoir rien à dire, il faut le faire. L'intrigue (?) est exsangue, les développements annexes inutiles... On dirait que les auteurs ont flairé le filon et, sûrs de continuer à être édités, ont décidé de faire du remplissage. Pouah...

LE DIABLE A L'AUBE, de Dufaux et Renaud (Ed. NOVEDI), nous permet d'admirer à nouveau les formes de Jessica Blandy. Kidnappée par un trio de psychopathes dégénérés au plus profond des bayous de Louisiane, elle tentera de survivre à la folie de ces intégristes mormons tenaillés par le péché et le goût du sang... Il fait chaud dans cette BD, et les nombreux cadavres s'y décomposent rapidement.

LA CINQUIEME ESSENCE de Mœbius et Jodorowski (Ed. humanoïdes associés) reprend le fil des aventures de John Difool à l'endroit exact où nous l'avions laissé, il y a maintenant trois ans, au moment où la Ténèbre étendait son emprise sur l'Univêêêêêrs !... Amusant. Dommage que Mœbius néglige le découpage de l'action, et que la progression du scénario soit parfois douteuse. On aurait préféré attendre encore trois ans, et rester au niveau de l'original.

Le même Jodorowski est le scénariste des **JUMEAUX MAGIQUES**, avec Bess, chez Hachette BD. Un album d'héroïc-fantasy qui s'adresse plus particulièrement aux enfants, et dont l'intérêt principal réside dans l'adjonction de tout un petit matériel (fil qui chante, étoile, papier odorant...) permettant de « lire » l'histoire avec les cinq sens...

Catastrophe aux proportions bibliques aux Editions Delcourt ! Après un début remarquable dans le domaine de la BD jeu (rebaptisée ici pour les besoins de la cause BD interactive) avec LA **SPHERE DU NECROMANT**, voici **LA CITADELLE POURPRE**, sans doute la BD jeu la plus niaise de l'Univers Connu. Là où Cailleteau et Larnoy nous offraient une intrigue passionnante, un dessin superbe, au service d'un jeu intelligent et raffiné, Terpant, Doug Headline et Salvatti commettent l'Etron du Siècle : dessin lamentable, répliques « humoristiques » à se la prendre dans un mixer, et intrigue (?) débile pour couronner ce chef d'œuvre. L'héroïc-fantasy fait vendre... encore faut-il la confier à des gens qui la respectent un tant soit peu, et non pas à des rapaces qui prennent leur public pour un ramassis de débiles à plumer d'urgence. Je vous conseille de feuilleter cet album d'un derrière distrait dans un Centre Leclerc, pour le simple plaisir

36.15 TODAY, TOUT POUR PLAIRE

Quelques sombres galettes pour vos soirées de jeu :

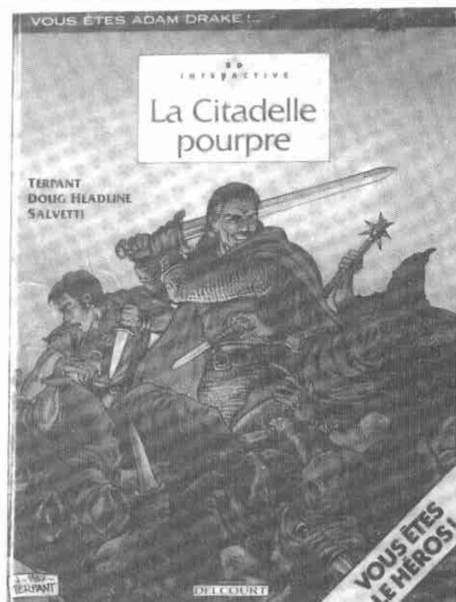
NEAR DARK (Varèse Sarabande STV 81345 Import Pathé Marconi) bénéficie d'une ambiance étrange créée par le groupe allemand Tangerine Dream, à qui l'on doit les bandes originales du « Salaire de la Peur », de Friedkin et, plus récemment, de « La Forteresse noire ». Comme pour ces deux films, le groupe rock a créé une atmosphère particulièrement sombre, mais dont les mélodies n'attirent pas l'attention à la première écoute. Ce n'est sans doute pas une mauvaise chose pour l'accompagnement d'une partie.

Les choses se gâtent avec **PRINCE OF DARKNESS** (Varèse Sarabande STV 81340 Import Pathé Marconi), de John Carpenter. Carpenter est un excellent cinéaste (The Thing, Escape from New York...) mais un piètre musicien. Inconscient de ses limites, il nous pond une de ces énièmes variations pour synthétiseurs, dont l'intérêt va en s'amenuisant au fil des années. Sur la pochette du disque, douze lignes sont nécessaires pour citer l'ensemble du matériel utilisé, pour un résultat lamentable, à cent lieues de la moindre musiquette torchée en quinze jours par un Jerry Goldsmith, par exemple. A jeter.

C'est de la nouvelle compagnie anglaise Silva Screen que nous vient finalement le grand frisson de ce bimestre avec **HELLRAISER** (Film 021 import Pathé Marconi), une musique de Christopher Young pour un film tiré de l'œuvre de Clive Barker, un écrivain anglais dont je vous reparlerai plus bas... Une ligne mélodique à la fois facile à écouter et pourtant inquiétante, qui ne recule pas sur les effets de violoncelle chers aux maîtres du genre, sans tomber dans le pastiche. De la vraie « Musique Symphonique Sinistre », selon l'expression d'Azir, qui vous emporte au fin fond du Chaos en quelques mesures.

de faire le compte des absurdités qui le parsèment, comme ce joyau, case 29 : Votre camarade est en difficulté. Allez-vous l'aider à se défendre contre vingt fanatiques armés, ou vous ruer sur le Grand Prêtre ? Si vous allez l'aider, vous mourrez tous les deux. Argh, fait-il... Pauvre couillon, je tentais de créer une diversion. Si vous le laissez tout seul et que vous vous coltinez le Grand Prêtre, il se sort de son merdier comme par magie. Et ainsi de suite tout au long de cette **BD dont vous êtes le nigaud...**

L'auteur des deux précédents pavés, Pierre Zaplotny, me signale une série que j'ai omis de chroniquer : **LES DENTS DU DRAGON** de Henk Kuijpers (Ed. Humanos associés), un dessin agréable à mi-chemin entre la BD adulte et la BD pour enfants, une très bonne source d'aventures contemporaines pour TRAUMA (avec une héroïne sculpturale nous changeant agréablement de Yoko Tsuno et autres frigides vestales de la BD enfantine) ●





36.15 TODAY DÉLIRE, PAS VOUS !

Les éditeurs français nous offrent ce printemps, avec un peu de retard, les meilleures parutions étrangères de 87 au rayon fantastique, et je vous invite à vous reporter aux critiques originales plus longues pour plusieurs romans...

LE VAMPIRE LESTAT, de Anne Rice, chez Albin Michel. J'ai déjà dit (dans Chroniques nº 6, lors de la sortie en Angleterre) tout le bien que je pensais de cette œuvre sensuelle, riche en rebondissements, qui tient le lecteur en haleine et sous le charme (comme tout bon vampire...). Je dirai donc seulement ici qu'il s'agit du deuxième tome de cette Chronique des Vampires, et que le premier tome (Entretien avec un Vampire) est encore disponible sur commande... aux éditions Jean-Claude Lattès ! Le mal que vous vous donnerez pour réunir ces deux tomes sera mille fois récompensé, pour peu que, comme moi, le mythe du vampire vous ait toujours fasciné. Vous y découvrirez un vampire trop humain à la recherche du secret de son immortalité, et Anne Rice vous fera goûter dans le sang de ses victimes tout l'attrait du Mal... (Je vais encore me ramasser les ligues de vertu sur le dos dans les prochaines Bafouilles).

THE FRANGLAIS LIEUTENANT'S WOMAN, de Miles Kington : une collection de petits résumés de romans célèbres, dans un franglais hilarant. Utile pour tous ceux qui essaient de s'initier aux méandres de la langue anglaise..., et **WHITE MISCHIEF**, de James Fox, dont est tiré le film : Sur la route de Nairobi, en ce moment sur les écrans. Sombre histoire de meurtre dans la haute-société des coloniaux anglais au kenya dans les années 30... (un must pour ceux qui désirent jouer avec plus de véracité Les Masques de Nyarlathotep, et ce malgré l'absence d'éléments fantastiques...)

Encore une petite digression avant d'aborder la littérature fantastique : un livre de Jean Duchateau publié chez Calmann-Lévy, **MEUTRE A TF1.** Une histoire digne de TRAUMA, qui débute par l'assassinat en direct d'un homme (?) politique. Une balle dans la tête au début du journal de treize heures, devant Mourousi qui fait une syncope... De bien belles images, comme diraient les Nuls.

Retour à nos premières amours, et au fantastique.

Dans la collection **EPEES ET DRAGONS**, (Ed. Albin Michel), les amateurs d'héroïc-fantasy trouveront à petit prix le meilleur et le pire.

Le pire, c'est le **cycle de Thongor**, du putrescible Lin Carter, qui non content d'avoir saboté un mythe en commettant quelques tomes de la saga de Conan à faire vomir R. Howard, nous pond une copie lamentable. Carter croit qu'il suffit d'utiliser 500 termes incompréhensibles avec un glossaire en fin de chaque tome pour faire œuvre créatrice... Le meilleur, c'est **le cycle de Skaith**, de Leigh Brackett. Un aventurier solitaire erre sur une planète mourante vers sa destinée. Même Ray Bradbury est un fan de cette série ! Entre les deux, **le Cycle du Guerrier de Mars**, de Moorcock, le créateur d'Elric. Amusant de voir ce grand auteur pasticher avec talent les romans de Edgar Rice Burroughs, le créateur de Tarzan.

Toujours en format de poche, **CHRONIQUES DE THOMAS L'INCREDULE**, dont le deuxième tome sort chez J'ai Lu. Le réveil du Titan est en fait le début du deuxième tome anglais, et se termine en queue de poisson. On attend la suite de cette fabuleuse saga avec impatience. Je le répète, un must pour les amoureux du médiéval-fantastique qui sont fatigués des aventures unidimensionnelles de héros en carton-pâte ...

Toujours chez Albin Michel, **LE JEU DE LA DAMNATION**, de l'abominable Clive Barker (voir Chroniques nº 5). Abominable, cet auteur l'est à plus d'un titre. En l'espace de quelques livres (Livres de Sang...) il est devenu l'égal des plus grands, et Stephen King n'hésite pas à saluer en lui « le futur maître de la littérature de terreur ». Ce livre est à lire à jeun, et uniquement par des personnes d'une santé mentale supérieure à 70. Vous êtes prévenus.

LES RAMAGES DE LA DOULEUR, de Garry Kilworth, aux éditions Denoël, dans la collection Présence du Futur.

Je vous envie. Je vous envie parce que vous aimez le fantastique, parce que vous connaissez ce divin frisson qui prend le lecteur d'un recueil de nouvelles d'un parfait inconnu lorsqu'il s'aperçoit soudain qu'il n'a pas seulement acheté un livre, mais qu'il vient de dégoter un joyau rarissime. Une œuvre pure, belle et excitante... Je vous envie parce que vous allez découvrir **LES RAMAGES DE LA DOULEUR**, et qu'au fil de ses 13 nouvelles, l'auteur va vous faire visiter l'espace intérieur de ses personnages dans des histoires terribles et merveilleuses. Dans **EN ROUTE POUR LE GOLGOTHA**, vous assisterez à la crucifixion du Christ au milieu d'un groupe de touristes voyageurs temporels, dans **FENETRES AVEUGLES**, vous descendrez avec les trois protagonistes au fond d'un temple maudit pour y découvrir « la couleur qui n'existe pas », dans **L'HOMME QUI COLLECTIONNAIT LES PONTS**, vous accompagnerez ce voyageur mystique, découvreur de cités désertées sur des planètes mortes. Et dans la plus bouleversante des nouvelles du recueil, **LES SIMULATEURS**, vous verrez un homme flirter avec la mort pour apercevoir ce qui se cache derrière le suaire, en se soumettant à des tortures de plus en plus éprouvantes : « Bien sûr, cela fait horriblement mal. Mais il faut que j'atteigne cet instant-là. Il le faut. Avant que l'homme devienne une marionnette. Toute notre vie, nous la passons à l'ombre de la mort. Il faut que je voie ce qui jette cette ombre ». Garry Kilworth sera l'invité d'honneur de la convention française de SF, à Paris, en septembre 1988. Profitez-en pour faire dès à présent connaissance avec son œuvre. En le lisant, on songe à Borgès, à Maupassant, à Buzzati. J'aimerais être amnésique pour redécouvrir ce livre encore et encore... ●



Fang

LE SEIGNEUR DES OCTETS

Que les fêlés de la manette, les junkies du joystick, les ceusses qui tirent sur tout ce qui bouge, a bougé, bougera, ou pourrait esquisser l'humble dessein d'une tentative de mouvement, passent directement à la caisse se faire rembourser le prix de la rubrique ! Pas question ici de faire chauffer à blanc les bâtons de joie ! Ces colonnes, mes doux agneaux, seront consacrées à l'aventure, la réflexion, la stratégie, bref à tout ce qui différencie la brute épaisse à la cervelle mollasse des seigneurs des octets aux neurones en molybdène ! (Quoique... une bonne castagne de temps à autre...).



CIEL ! MON LORI !

Le petit chat de Rueil, autrement dit la société Loriciels, vient de sortir deux ou trois titres qui nous interpellent quelque part au niveau du tu vois c'que j'veux dire : **Forteresse, Pharaon,** et surtout **Han d'Islande**.

HAN D'ISLANDE

Loriciels
pour Amstrad
Han, mon cher Han, ne vois-tu rien venir ?

Han n'est pas l'épopée d'un bûcheron de Reykjavick, mais celle d'un petit gars bien ordinaire, qui s'appelle justement... Ordener Guldenlew. Au début de l'histoire, il se trouve en Norvège, dans Drontheim, ville portuaire, et rend visite au gouverneur, auprès duquel il sollicitera un laissez-passer pour visiter la forteresse prison de Munckolm où est enfermé le brave Schumaker (de Mesmacker c'est dans Gaston et Pacemaker à l'hôpital Broussais...), accusé injustement de crime et qui lui demandera de retrouver Dispolsen qui, ledit Dispolsen, possède une cassette renfermant les preuves de son innocence, à lui, Shumaker (ouf ! longue phrase, n'est-il pas ?). Vous jouez Ordener et vous accceptez d'aider le vieil homme (sinon allez au cinéma !). Entre temps et entre nous, vous aurez appris que vous êtes fiancé avec la fille du chancelier d'Alhefeld, Ulrique (un nom à déclencher des éruptions), mais que votre amour fou et secret, c'est Ethel. Et c'est elle, Ethel, la belle Ethel que vous trouvez dans la chapelle de la prison et qui, en échange d'un baiser, vous donnera une mèche de cheveux. Après avoir dit merci et avoir écrasé un milliard de larmes, vous repartirez dans Drontheim, passerez près de la morgue dans laquelle vous ne manquerez pas d'entrer pour trouver Spiagury (Spaggiari, lui, c'est dans les égouts...) qui vous guidera par-delà la porte de Skongen, vers la tour de Vygla où, entre autres, vous rencontrerez peut-être l'infâme Han !

Des moines, des soldats, des pêcheurs, un ours, le bourreau et son épouse, le terrible et sanguinaire Han, le juge, Kennybol, voilà autant de personnages que vous rencontrerez au cours de ce périple. Chaque déplacement est matérialisé par un scrolling ou un zoom, du plus joli effet, dans un bandeau placé en haut de l'écran et d'environ un tiers de hauteur. Le reste de cet écran est divisé en trois parties. Celle de gauche donne la description des lieux et le résultat des actions, la partie centrale montre le dessin des personnages rencontrés, et la partie de droite affiche les paroles des protagonistes. Tous ces graphismes sont mignons et bien léchés et rendent bien, dans le choix des couleurs et les dessins de la contrée, le ton et l'atmosphère du récit. Une dizaine de touches préprogrammées permettent de s'abandonner à notre paresse habituelle, citons : Sortir — Entrer — Oui — Non — Merci — Mon nom est Ordener — Attaque — Nord — Sud — Est — Ouest. Et n'oublions pas les commandes essentielles de ce genre de jeu, c'est à dire la possibilité de sauvegarder une partie en cours, l'inventaire des possessions et l'aide, appelée ici « conscience ». Quand on vous aura dit que l'auteur avait une trentaine d'années au moment où il a écrit le scénario, et qu'après il est devenu plutôt célèbre sous le nom de Victor Hugo, vous sauterez à pieds joints dans cette histoire romantique et passionnée qui se passe au XVII[e] siècle, en Norvège, autrement dit au bout du monde...



UBI OR NOT UBI, THAT IS NOT A QUESTION !

UBI est déjà une « vieille » société, puisqu'elle est née en mars 1986. En ayant mis sur orbite un super soft d'aventure, **Zombi**, dans lequel Croc aurait reconnu les siens, Ubi innovait et frappait un grand coup en éditant une aventure se jouant entièrement à la manette avec un système d'icônes. Depuis, Ubi s'est investi dans la distribution de produits étrangers et dans l'édition de produits nationaux, la majorité de ces produits ayant un label « aventure » ou « rôle ».

Sur sa carte de visite, on peut lire des titres canons comme **OCP Art Studio, The sentinell** (gé-nial !), **The Pawn** ; et pour les titres français **Fer & Flammes, Inertie** (superbe arcade-aventure).

Ubi a pourtant un défaut, que partagent aussi quelques autres sociétés, c'est d'annoncer très longtemps à l'avance des produits qui doivent sortir incessamment, immédiatement, c'est pour hier sous peu, et qui, d'un seul coup, inondent le marché et recouvrent mon bureau. Moi qui ne dors déjà que quelques heures toutes les trois nuits, j'ai ainsi vu arriver en une semaine des titres aussi intéressants que **L'œil de Seth, La chose de Grotembourg, L'anneau de Zengara, Profession détective, Peur sur Amytiville, Le maître des âmes** (pour PC), **EXIT**, tout ceci pour Amstrad. Puis **Bill Palmer, Defender of the crown** (excellente simulation stratégico-économico-guerrière avec de superbes graphismes) pour Atari, et enfin, j'en parlerai plus à fond la prochaine fois, des softs pour ma petite machine chérie, mon vieil Apple, mon ami de toujours, que les développeurs semblaient bouder depuis que les 16-32 bits balancent leurs octets indécents sous les mirettes de tous les programmeurs ! (citons **Phatasie II, Wizards'Crown, Realms of darkness**).

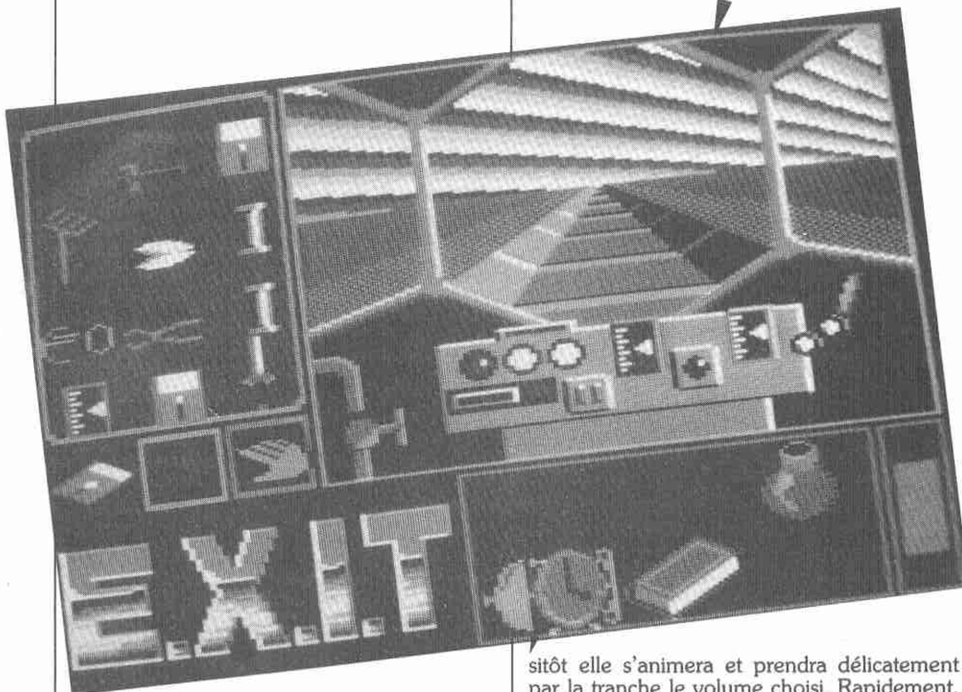
EXIT

UBI
Testé sur Amstrad disk

Par ici la sortie !

Après moult délibérations avec moi-même, j'ai choisi de vous présenter Exit. A priori, c'est très bof ! ?, avec un thème archi usé de l'astronaute qui s'est écrasé sur une planète quelconque et qui essaie de se tirer de cette galère. Ça se joue entièrement au joystick, en maniant une main qui se balade sur l'écran et qui peut se poser sur 3 icônes : l'icône « disquette », permettant sauvegarde et chargement ; l'icône « bouche », pour se recharger en énergie ; l'icône « pas » permettant le déplacement. J'allais passer à autre chose, en réprimant 50 000 baillements, quand la main, argggg !, se mit à pianoter d'impatience !

Bon, on se calme. Je la pose sur l'icône déplacement et je commence l'exploration. Et aussitôt, chazaam, le charme agit. Les couleurs employées sont largement inhabituelles : des ciels rosés, bleus ou violets contrastant avec le vert ombré des pentes accusées de volcans en activité, ou le jaune rocailleux de déserts angoissants. Les graphismes de L. Boucher sont hyper soignés et puissamment évocateurs. Les décors dans lesquels vous évoluez sont déserts mais gardent la trace d'une vie intense. Vous trouverez des demeures à visiter, comme l'antre d'un magicien où trois livres sont posés sur une étagère, près d'une cornue délaissée. Placez la main près du livre et aussitôt elle s'animera et prendra délicatement par la tranche le volume choisi. Rapidement, dans cet univers étrange, vous vous apercevrez qu'une foultitude d'objets sont à saisir, à recueillir, actionner, et que chaque fois la main prend une position différente pour exécuter ces actions.



Et puis vous arriverez obligatoirement dans un lieu encore plus tordu que les autres, où vous devrez gagner à un jeu d'arcade (qui mériterait de faire un programme à lui tout seul tant il est bien réalisé), dont les règles ne vous sont pas données. C'est, bien sûr, un des ressorts de ce programme que de proposer un accès assez facile à tout l'univers, sans pour autant en donner les lois. Sachez cependant qu'en réussissant ces épreuves, vous gagnerez des éléments essentiels à la résolution de l'énigme (comme un traducteur automatique de livre). A vrai dire, et c'est réjouissant et stimulant, plus vous recueillez d'indices, plus le mystère s'épaissit.

Graphisme impeccable, animations réussies, humour et mystère, atmosphère et scénario béton, I am very impressive, folks !

DERNIERES NOUVELLES DU FRONT

Vous savez tout le bien qu'on dit d'**Oxphar**, d'ERE Informatique. Ce que vous ne savez peut-être pas, c'est qu'une pièce de théâtre du même nom a été créée et jouée par le théâtre de la Manicle du Havre. Les petits veinards de la région parisienne aurons eu droit, eux, à trois représentations le mardi 9 février, au théâtre Berthelot, à Montreuil. Pff ! toujours les mêmes qui sont prévenus à temps !

Rainbird, par l'intermédiaire de FIL, a sorti coup sur coup, **Gnome Ranger, Knight Orcs, Jinxter** et **The guild of thieves**. Tout est tellement bon qu'on ne sait plus où donner du tentacule. C'est pas pour rien qu'on surnomme Rainbird le « Dior » de l'aventure. Classe !

Etant parmi les rares à avoir joué quelque peu à **Pirates** de chez Microprose, j'en sors ravi. C'est un jeu complet (qu'on pourrait comparer à **Elite**) réunissant arcade, stratégie, rôle, combat. Attention, ça va faire du raffut dans la flibuste !. ●

Hautepoil et Turabras

Chronique d'un jeu

Il est précédé par une réputation « grosse comme ça » et beaucoup d'entre nous l'ont attendu en griffant le radiateur de désespoir. Maintenant c'est chose faite : RuneQuest, le jeu le plus connu après AD&D, auquel il va sûrement faire une sacrée concurrence, est enfin disponible en français...



RuneQuest



Souvenirs, souvenirs ...

La toute première édition de RuneQuest aux USA date de 1978, dix ans déjà ! L'année suivante sortait une deuxième édition, connue en France dès 1982. Chaosium, la société productrice de RuneQuest, décidait en 1984 de laisser l'éditeur de jeux Avalon Hill commercialiser la troisième édition du jeu. Cette nouvelle mouture était d'une part beaucoup plus complète que la précédente au niveau des règles, et d'autre part indépendante de Glorantha, l'univers original créé par Greg STAFFORD pour son jeu. Noter, pour mémoire seulement, la version anglaise de Games Workshop parue l'année dernière sous forme de deux albums cartonnés.

En France, malgré les obstacles que constituent la langue, les prix élevés pratiqués par Chaosium, la concurrence rude de AD&D d'abord, et des jeux français ensuite (comme Rêve de Dragon, assez proche de RuneQuest sur bien des points), ce jeu de rôle a su s'imposer comme un des plus pratiqués et des plus appréciés. L'explication tient probablement à la très bonne qualité générale des règles et à la grande valeur des suppléments : les fameux packs, de l'indispensable Borderlands à l'inégalé Trollpak, en passant par le génial Pavis. Après la traduction du cousin, Call of Cthulhu (par Jeux Descartes) fin 84, il était urgent de réaliser une édition française de RuneQuest : c'est maintenant chose faite, enfin, par Oriflam.

L'original choisi par Oriflam pour la traduction est la dernière version de RuneQuest, parfois connue sous le nom de RQ3, et vendue (en anglais) sous forme d'une grosse boîte « de luxe » ou de deux packs (un pour le joueur, et un pour le MJ), le tout revenant cher (environ 600 F).

Sur l'étagère

Notre RuneQuest en français ne fait certes pas honte à son père yankee : la boîte est superbe, genre pack, avec un très beau dessin en couverture et un intérieur à la hauteur. Les cinq livrets agraphés formant l'original d'Avalon Hill ont laissé la place à un solide album à dos carré, bien présenté. La boîte contient également un petit livret de tableaux récapitulatifs, une grande carte de Glorantha ainsi qu'un prospectus de l'éditeur. Pas de dés, ce qui permettra à chacun d'utiliser sa collection personnelle ! Tout ceci pèse son poids et est vendu aux alentours de 250 F.

A l'intérieur

L'album est agréable à regarder et à utiliser, bien qu'on puisse regretter (comme d'habitude, hélas) l'absence d'un index pour un livre de 230 pages. Ses illustrations sont abondantes, toujours en rapport avec le texte, de bonne tenue et meilleures que celles de l'original dans l'ensemble, quoique souvent trop violentes pour mon goût personnel. Sa maquette est claire et aérée, mais souffre de petites imperfections (quelques titres mal placés, mots mal coupés, décalages dans des tableaux, changements inopportuns de taille de caractères). Quant au style, nous y reviendrons quand nous parlerons de la traduction.

Cet album est divisé en quatre parties, astucieusement distinguées par du grisé sur la tranche. Les 76 premières pages constituent le **Livre du Joueur** et présentent la création des Aventuriers (les personnages des joueurs) et le système de jeu (compétences, combat, mouvements, etc). Les 57 suivantes sont le **Livre de Magie,** qui décrit les trois formes de magie du jeu. Vient ensuite le **Livre du Maître** (57 pages aussi), qui rassemble des conseils pour le MJ, un petit scénario (10 pages), et les descriptions chiffrées de plus de cinquante « créatures ». Enfin, les 35 dernières pages forment le **Livre de Glorantha,** qui donne un bon aperçu de la géographie, de l'histoire, des cultes et des créatures particulières à cet univers, avec un chapitre spécial sur le culte **d'Orlanth**.

Le livret récapitulatif est une bonne chose, et reprend les principaux tableaux du livre (une quarantaine tout de même !). Il est écrit plus gros que son original américain (13 pages en tout contre 8) mais il est dommage de ne pas avoir repris l'idée des bandes alternées de couleur pour améliorer encore davantage la lisibilité de certaines des tables. Dommage également de ne jamais faire référence au livre lui-même, ce qui est parfois bien utile. Ce livret contient en outre une feuille de personnage double face, jolie, claire et relativement complète, bien supérieure à l'original (cocorico !).

Les règles

Beaucoup d'entre vous connaissent déjà le principe des règles de RuneQuest, ne serait-ce que grâce à l'Appel de Cthulhu ou à Stormbringer, qui utilisent le système de base commun à tous les jeux de Chaosium (à l'exception notoire de Pendragon). Il n'est cependant pas inutile de les rappeler brièvement.

Toutes les compétences (combat, magie, connaissances et autres) sont exprimées en pourcentages. Un jet de dés de pourcentages inférieur ou égal au score du personnage est une réussite, et un jet supérieur un échec. Un jet inférieur ou égal au cinquième du score est une réussite spéciale, un jet très proche de 01 % (inférieur ou égal au vingtième du score) est une réussite critique, un jet

très proche de 100 % est un échec absolu (fumble in english). Les conséquences d'un jet particulier (spécial, critique ou échec absolu) sont souvent précisées dans les règles, sinon elles sont laissées à l'appréciation de l'arbitre : c'est de toute façon un des points forts du système, qui permet une grande souplesse de jeu.

Avant d'entrer dans le détail, il faut signaler que RuneQuest est l'exemple type du jeu dont les règles sont parfaitement « rodées » par de longues années d'expérience, pour ne pas dire d'expérimentations. On peut difficilement imaginer plus « fignolé », plus fini, plus complet au niveau des mécanismes du jeu, sans tomber dans la complexité rebutante de Légendes. Toutefois, ceci ne signifie pas que RuneQuest soit un jeu facile d'accès, et les débutants devront être prêts à s'armer de courage pour démarrer : mais beaucoup (dont je suis) pensent que le jeu en vaut la chandelle !

Les règles, et particulièrement le Livre du Joueur, sont conçues de façon pédagogique, avant tout pour être lues par un débutant, et ensuite seulement pour servir de références. Elles sont émaillées de très nombreux exemples (on nous fait suivre quatre personnages typiques à travers **La saga de Cormac**) et de conseils pratiques comme pourrait en donner un joueur expérimenté à un novice. Les auteurs conseillent à tous les joueurs de bien connaître les règles. On ne peut que les approuver au niveau du système des compétences et du combat. Par contre, il est mauvais que tous les joueurs connaissent parfaitement tous les sortilèges et toutes les créatures : ce danger est d'ailleurs — heureusement — signalé plusieurs fois dans les règles. Le problème est que tout est contenu dans un seul et même volume... Pour aller plus loin, voyons de près les personnages, les systèmes de combat et de magie.

Les personnages

La création technique d'un personnage comprend deux phases :

1 — le tirage des caractéristiques (Force, Constitution, Taille, Intelligence, Pouvoir, Dextérité, Charisme) et le calcul des attributs (Rangs d'actions, Bonus, Points de Vie, etc.) ;

2 — l'expérience préliminaire (de 15 ans à l'âge actuel du personnage), qui donne au personnage les scores initiaux de toutes ses compétences.

Il n'existe pas de notion de classes de personnages : rappelez-vous qu'en 1978 c'était une nouveauté ! Les aventuriers naissent dans une certaine culture (primitive, nomade, barbare, civilisée) et leurs parents ont un métier ou statut social (pêcheur, éleveur, guerrier, prêtre, noble, etc.).

La première phase de la création est

RuneQuest, Edition française : Textes originaux : Greg STAFFORD et son équipe de Chaosium

Traduction : Philippe DOHR et Robert THIEL

Illustrations : Guillaume SOREL, Stéphane TRUFFERT, Alain GASSNER, Thierry MONTER — Couverture : Hubert de LARTIGUE

Maquette : Hubert de LARTIGUE, Christophe SUSTERSIC et Jean-Marc DELORME

Editeur : ORIFLAM



simple, mais la seconde l'est nettement moins, surtout si l'on ne connaît pas déjà le reste des règles : je conseille donc (ça paraît logique) au futur MJ de bien assimiler les règles avant de se lancer dans la création de personnages, et surtout d'aider ses joueurs dans cette phase.

Malheureusement, l'édition française a omis (sans doute une erreur ?) deux paragraphes page 28 : un sur l'expérience préliminaire Noble Barbare, et l'autre sur l'introduction de la culture civilisée. (NDLR : Il ne s'agit pas d'une erreur mais d'une catastrophe de fabrication ! Dans les premiers milliers de volumes, une page a sauté et vous pouvez la demander soit à votre revendeur préféré, soit à Oriflam, 16 chemin entre les Deux Bans, 57050 PLAPPEVILLE. Mais peut-être avez-vous la chance d'avoir une version intégrale, imprimée après réparation des dégâts...).

Il existe trois méthodes de progression naturelle des compétences : l'expérience (après une utilisation réussie en situation de stress), l'entraînement (avec un maître) et l'étude (tout seul). Toutes ces méthodes devenant de plus en plus lentes au fur et à mesure que l'on s'approche des 100 %. Les gains de caractéristiques obéissent à des règles particulières. Il est tout à fait possible de dépasser 100 % dans une compétence, avec des conséquences toujours positives, mais plus ou moins intéressantes selon la compétence. Les oppositions de compétences se règlent par simple soustraction de la compétence « défensive » à la compétence « offensive » si la première a réussi : c'est à mon avis une règle qui désavantage beaucoup trop les compétences « offensives » (exemple : Chercher contre Se Cacher).

Les équipements courants (armes, armures, animaux, etc) sont abondamment décrits, avec tarifs selon le lieu d'achat, poids par taille, etc. Gare à l'encombrement qui diminue toutes les compétences, même magiques ! Notons que certaines armes ont été omises dans la version française, en particulier l'épieu long.

Les combats

Un combat est, classiquement, découpé en rounds où chacun peut passer un petit nombre d'attaques (physiques ou magiques), de parades, d'esquives, de lancers de sortilèges et de déplacements, tout cela selon sa dextérité, ses armes, ses sortilèges, etc. L'échelle de temps est en Rangs d'Action, dix RA faisant un round. A ce niveau se pose un autre problème dans notre édition française. En effet, l'original indique que le round fait 12 secondes (soit cinq rounds par minute), alors que notre RuneQuest le donne à 10 secondes. Certes, ce changement de règle n'est pas idiot et simplifie l'équivalence entre les secondes et les Rangs d'Action. Mais il aurait fallu l'étendre à toutes les références au round, ce qui n'a pas été fait ! Voir par exemple les pages 40 (tour de jeu), 41 (définition du round !), 72 (vitesse de grimper), 99 (durée des sorts de magie spirituelle)... où le round est encore à 12 secondes !

Le système des Rangs d'Action est souple et sans faille, mais il permet souvent de prévoir d'un round sur l'autre qui va frapper le premier. Par conséquent , il conduit parfois à des optimisations nuisibles au role-playing : à mon avis, il lui manque un petite part d'aléatoire. Les combats sont clairs, mais assez lourds à gérer pour le MJ, et ce n'est pas la comptabilité des points de fatigue qui simplifie les choses. Seule l'expérience du MJ et de ses joueurs pourra accélérer le déroulement du jeu. Noter que le fait qu'il n'existe pratiquement pas de magie à effet de zone permettra souvent au MJ de régler les combats de groupe comme une juxtaposition de petits duels, plus simples à gérer.

Il n'est rien prévu pour les batailles d'armées : c'est là une des rares failles du jeu. Sachez enfin que les combats sont pleins d'imprévus et facilement mortels, ce qui introduit effectivement un certain réalisme : personne ne se lance dans un combat sans chercher **d'abord** une autre solution.

Il manque un paragraphe à l'édition française, au début de la page 56, concernant la parade au bouclier d'un empale d'une arme d'encombrement 1 ou 2 : l'arme reste coincée comme les armes plus légères ou plus lourdes, mais le bouclier est à moitié pourcentage en parade (et attaque, le cas échéant). Dommage également que notre édition ne comporte pas le dessin de toutes les armes, comme on le trouve dans l'original.

La magie

RuneQuest propose trois approches de la magie : celle des shamans (**magie spirituelle**), celle des prêtres (**magie divine**), et celle des sorciers (**sorcellerie**). Le chapitre donnant, tour à tour, la vision — très orientée — du monde que doit avoir un représentant de chaque « voie », est un véritable délice : chacun voit midi à sa porte, c'est bien connu !

Les shamans tirent leur puissance des esprits, et leur magie est la plus courante, la plus simple et la moins puissante. Les prêtres (et initiés) profitent, eux, des faveurs de leur dieu : leur magie est la plus rare, la plus puissante, la plus chère, quoique très simple à utiliser. Les sorciers sont les scientifiques de RuneQuest, et leur magie est lente, compliquée, astreignante, mais potentiellement illimitée. Les rituels de Cérémonie, d'Invocation, et d'Enchantement sont communs aux trois voies. On peut raisonnablement affirmer qu'avec ces trois approches (plus les rituels), RuneQuest permet de simuler n'importe quel effet magique décrit dans un livre d'Heroïc-Fantasy : c'est là le but recherché.

Toutes les règles concernant la magie et les sortilèges sont claires, cohérentes et fouillées. Je regrette toutefois certaines formalisations abusives qui empiètent sur le domaine réservé au MJ : par exemple, « il faut 2d6+2 semaines pour gagner l'amitié d'un shaman »... et également la grande importance de l'argent dans tout ce qui est apprentissage de sortilèges. Ne vous laissez pas tromper par les descriptions très fournies des magiciens de haut niveau : il y a loin de la coupe aux lèvres pour un aventurier débutant !

L'équilibre magie-armes est assuré de deux façons : d'une part, tout le monde est peu ou prou magicien (dans une ou deux des trois voies), d'autre part, les sorts puissants sont généralement longs à lancer, et la moindre déconcentration oblige à tout reprendre. Les illusions sont bien rationalisées, ce qui n'est pas une mince affaire. Un point de détail pour terminer : l'édition française a changé le fonctionnement du sortilège de magie spirituelle **Confusion** (page 101, Beffudle en anglais) ; en effet, l'original indique que la victime peut se libérer grâce à un jet de pourcentage **supérieur** à cinq fois son intelligence (ce qui favorise, pour une fois, les imbéciles), alors que notre version dit un jet **inférieur** (ce qui favorise plutôt les intellectuels) : je trouve la version originale plus logique, car il est plus difficile de rendre confuses les pensées de quelqu'un qui ne les a pas très claires au départ, et qui, de toute façon, ne comptera probablement pas souvent sur son intelligence limitée !

Et les MJ, alors ?

Ils ne sont pas oubliés, loin s'en faut. Le chapitre intitulé **Maîtriser** est excellent ; il fourmille d'idées précieuses et dénote une longue expérience des jeux de rôle et des joueurs. On nous propose même deux méthodes — astucieuses — de placement des joueurs autour de la table de jeu !

Oriflam a choisi de ne pas traduire certains chapitres : les langages, les classes de trésors, les civilisations, les bateaux, les tables de rencontres (sauf celles sur le Plan Spirituel qui ont été heureusement intégrées dans le chapitre

Créatures, à l'entrée **Esprits**). Ils ne sont effectivement pas essentiels, et seront traduits plus tard, avec les prochains suppléments qui ne vont pas manquer d'arriver. On parle beaucoup de la sortie, en avril, d'un écran pour MJ et de scénarios français ...

Le scénario, justement, n'est pas celui de l'original, qui était banal et assez simplet, mais une création française (l'auteur est Jean-Christophe BRETON). Il est court (10 pages), mais bien fait, plaisant, et surtout parfaitement intégré à Glorantha, l'univers fétiche de RuneQuest, ce qui ne manquera pas de réjouir les amoureux (parmi lesquels je me range) de ce fantastique univers créé par Greg STAFFORD. Un bon point, donc.

Oriflam a également choisi de ne pas inclure un bon nombre de créatures (une trentaine) de l'original. Il s'agit principalement des monstres préhistoriques (Allosaurus et autres Plésiosaures), des animaux normaux ou géants (Crapauds géants, Babouins, etc) et de quelques monstres plus ou moins classiques (Cyclopes, Gorgones, Hobbits, Jabberwocks, Manticores, Orcs, Zombies, etc). En outre, la possibilité pour un joueur d'avoir un aventurier Broo (la créature chaotique par excellence) ou Ogre (à peine plus sympathique) a été supprimée. Tout ceci n'est pas gênant, et il est probable qu'un supplément à venir nous fournira tout ce qui manque, et même plus. Remarquons au passage des monstres originaux : les Broos (les grands classiques pour le connaisseur de RuneQuest), les Suce-Têtes, les Hellions, les Chonchons...

Mais Glorantha ?

RuneQuest est prévu pour s'adapter à n'importe quel univers d'Heroïc-Fantasy, et de fait, on a pu reprocher aux règles un certain manque de merveilleux, une certaine sécheresse et une grande abstraction. Tout ceci est largement compensé par l'utilisation de l'univers de Glorantha, qui « colle » parfaitement au jeu — et pour cause, puisqu'au départ ils étaient indissociables.

Le chapitre **Glorantha** que nous avons n'est qu'une courte introduction générale à cet univers, par rapport à la masse de ce qui a déjà été publié et encore plus devant ce qui reste à publier (espérons-le). Mais il suffit pour donner un avant-goût accrocheur et a le mérite de présenter de bonnes bases pour les matériaux à venir. La grande carte fournie par Oriflam est d'ailleurs relative à Glorantha, contrairement à l'original qui représentait l'Europe Médiévale. C'est tant mieux.

De même, à la place de la description du culte **d'Ernalda** — déesse de la Terre, peu en faveur chez les aventuriers — contenue dans l'original, Oriflam nous a gratifiés de la description du culte **d'Orlanth,** le dieu des tempêtes et des aventuriers. Cette description est tirée, paraît-il, de la revue américaine **Wyrm's Footnotes.** C'est là encore une modification heureuse.

La traduction

C'est là que le bât blesse. Hélas, de nombreux passages « sentent » la traduction à plein nez, l'à-peu-près. Les exemples ne manquent pas, certains sont drôles et sans grande importance. Page 19, Cormac est un « pauvre chasseur » au lieu d'être un « piètre chasseur » (« poor hunter » en anglais). Page 22 et suivantes, le mot anglais « occupation » est traduit par « occupation » alors qu'il s'agit là de « métier » (artisans, pêcheurs, prêtres, etc.). L'humour souvent présent dans l'original anglais est parfois totalement gommé du texte traduit : le paragraphe sur les armures de la page 65, entre autres, en est un bon exemple. De plus, certaines pages du texte français sont truffées de fautes d'orthographe, surtout dans le premier Livre, qui rendent la lecture pénible. D'une manière générale, le style n'est pas à la hauteur de RuneQuest.

Certaines erreurs de traduction sont des contresens qui altèrent un peu le sens des règles. Page 51, la progression par entraînement d'une arme généralement utilisée avec un bouclier oblige le joueur à choisir entre la « parade » de cette arme et la parade du bouclier, et non pas entre « l'attaque » de l'arme et la parade du bouclier. Page 54, le combat avec des armes longues (RA de 0 ou 1) dans un passage étroit réduit de moitié les compétences de combat, **sauf** pour la lance et la pique. Page 57, dans le tableau des Echecs Absolus en parade, les pourcentages 87 à 97 sont passés de « L'ennemi touche automatiquement. Dégâts normaux. » (version originale) à « L'ennemi touche automatiquement. Dégâts maximum. »... Le combat est assez mortel sans cela ! Page 63, Tir dans un groupe sans précaution : le bonus est de 5 % **par personne** supplémentaire, et non pas **par tir** supplémentaire. Page 68, les aventuriers **retirent** leurs armures lorsqu'ils se trouvent dans une ville inconnue ou s'ils dorment à la belle étoile, et non pas le contraire ! Page 79, les dégâts infligés par la chute sur un pieu sont égaux à ceux dus à la chute qui **s'ajoutent** (et qui ne sont pas **équivalents**) aux dégâts normaux du pieu. Page 182, un Esprit d'Intelligence ne peut **pas du tout** lancer de sorts.

Heureusement, il y a quelques trouvailles dans cette traduction : « DareDart » pour le sort « Speedart », « Vivelame » pour le sort « Bladesharp », « Coloquours » pour le monstre « Jack'O Bear », « Vormieuvre » pour le monstre « Walktopus », etc.

Qui aime bien ...

Châtie bien ! Soyons clairs : nous avons là un bon jeu de rôle, complet, cohérent, aux règles claires et éprouvées, à l'univers fascinant. Nous pouvons certes faire la fine bouche (et je ne m'en suis pas privé), mais pas bouder notre plaisir de le voir enfin traduit de la langue de Shakespeare dans celle de Molière. Les novices doivent savoir que RuneQuest est un jeu exigeant, surtout pour le MJ, qui aura souvent à prendre des décisions délicates et vitales pour les aventuriers. Mais ils doivent également s'attendre à découvrir un jeu de rôle qui peut s'avérer passionnant. Ceci sera d'autant plus vrai si Oriflam nous traduit tous les suppléments de RuneQuest, après les avoir toutefois rendus compatibles avec l'édition française (car ceux-ci sont basés sur la seconde édition de RuneQuest, et non pas la troisième), et peut-être en apportant un peu plus de soins à la traduction ?

Christian Rossiquet

Illustrations extraites des règles de RuneQuest, publiées avec l'aimable autorisation d'Oriflam.



Accident, guerre et esclavage :

si on vous annonce qu'avec ce programme vous allez passer une bonne soirée, vous n'allez pas nous croire, et pourtant...

Pour une autre guerre...

Zoltan Wardewicz

Cette aventure est prévue pour un petit groupe de personnages dont un, au moins, doit posséder des compétences de la Force.



Introduction

Les PJ ont reçu l'ordre de convoyer, à bord d'un Vaisseau de Transport Léger (règles p. 56), un message ultra-secret destiné au commandant de la base rebelle du système Bothral. Le voyage doit normalement durer 4 jours. Soudain, au bout de soixante-dix heures, le système automatique de coupure d'hyperpropulsion se déclenche. Les sirènes d'alarme hurlent de concert produisant un vacarme assourdissant, les voyants d'alerte passent tous au rouge alors que se produisent deux faits étranges :

— Tandis que leur appareil sort de l'hyperespace, les PJ sont bousculés et ressentent les effets d'un ralentissement brutal. Les compensateurs d'inertie viennent de cesser de fonctionner ! Pour éviter de prendre 4D de dommages, ils doivent réussir un jet de Dex (facteur 10).

— Les lumières du vaisseau s'éteignent d'un seul coup, comme si toute l'énergie des générateurs avait été brutalement drainée. Attention : cela signifie aussi que la climatisation et les systèmes de renouvellement d'air sont désormais inopérants !

Que vient-il de se passer? Eh bien, comme cela se produit pratiquement toujours en cas de risque de collision dans l'hyperespace, les hyperpropulseurs se sont coupés automatiquement et le vaisseau vient d'émerger dans l'espace normal, au cœur même d'un système inconnu, non loin d'une étrange planète obscure. Au moment même où l'appareil des PJ est apparu, il semblerait que ladite planète ait absorbé, par un phénomène physique inexplicable, toute l'énergie des générateurs de bord. Maintenant le vaisseau, entraîné dans un lent mouvement tourbillonnant, se rapproche de la planète. Dans quelques instants, il va sans aucun doute s'écraser à sa surface... Il existe UN moyen pour éviter l'accident : un PJ doit réussir un jet en Réparation de Vaisseau (facteur 15) pour détourner vers les propulseurs ioniques les bribes d'énergie encore contenues dans certains appareillages (ex. : autochef, unité holographique, éclairage de secours). Les propulseurs ne pourront fonctionner que quelques instants, mais cela suffira pour effectuer un atterrissage de fortune. Néanmoins, le pilote devra, pour sa part, réussir un jet en Pilotage (facteur 15) pour que tout se passe bien.

Si les PJ n'arrivent pas à éviter la catastrophe, leur vaisseau se plantera le nez le premier dans le sol planétaire et subira des dommages graves (facteur de la réparation : 20). Au moment de l'impact, il leur faudra réussir un jet de Dex (facteur 10) pour ne pas prendre 3D de dommages. Mais, même s'ils réussissent leur jet, ils prendront 1D de dégâts.
Note : si vos joueurs semblent « mal partis », conseillez-leur d'utiliser un point de Force.

ÉPISODE UN : La planète des naufrages

Evidemment, à peine posés, les PJ peuvent décider de réparer leur appareil, mais n'oubliez pas de leur signaler qu'ils ne disposent plus de la moindre once

d'énergie et qu'il leur est donc absolument impossible de décoller. Ils prendront alors peut-être le temps d'inspecter les alentours...

La planète sur laquelle ils viennent d'atterrir possède une atmosphère assez ténue et il faut réussir un jet de Résistance (facteur 10) chaque fois que l'on entreprend une tâche fatigante, comme courir, porter quelque chose de lourd... Autour d'eux, ils peuvent apercevoir des amoncellements de vaisseaux naufragés. Les plus grands ressemblent à de sinistres cathédrales foudroyées. Tous sont en très mauvais état et la plupart semblent avoir été « désossés », car il ne reste plus d'eux que leur armature. Il y a ici des engins provenant de tous les horizons de la galaxie : épaves de croiseur Mon Calamari, navettes impériales, cargos, engins d'origines indéterminées, etc. Le tout forme un extraordinaire « cimetière de l'espace » à l'aspect sinistre, dans la lueur crépusculaire émise par l'étoile du système (cette planète ne tourne pas sur elle-même et ne connaît donc pas l'alternance de cycles de jours et de nuits). Note : les blasters des PJ ont perdu beaucoup de leur énergie. Ils ne peuvent plus, désormais, tirer qu'une quinzaine de fois. Mais encore faut-il que les PJ pensent à les protéger des effets pernicieux de la planète (étui plombé, etc.), sinon ils se déchargeront complètement en quelques heures...

Exploration des lieux

Cette planète n'est rien de plus qu'un énorme bloc de roche volcanique, dont la végétation est essentiellement constituée par une sorte de lichen noir. Sa faune est des plus réduite (crabes sauteurs, serpents à fourrure, etc.), mais elle comprend quelques prédateurs redoutables. La température extérieure est assez douce (17°) et constante. A noter que si les PJ se livrent à quelques expériences de « physique amusante » (n'oubliez pas que leurs appareils de bord sont hors-service), ils pourront déterminer que ce monde émet de puissantes ondes magnétiques. Pendant tout le temps qu'ils passent à explorer cette planète, les PJ peuvent être confrontés à des spectacles étonnants (vaisseaux gigantesques « sculptés » par l'érosion, phénomènes lumineux et magnétiques divers, etc.), mais ils peuvent aussi avoir à résoudre quelques petits « problèmes ». Ceux-ci sont présentés en vrac ci-dessous. Utilisez-les au gré de vos besoins :

1) Eruption volcanique. Alors que les PJ progressent entre les épaves, le sol se met à trembler avec violence et un petit cratère apparaît soudain devant eux. Ils doivent alors réussir un jet en Survie (facteur 10) pour trouver à temps un abri et ne pas être blessés par des scories (3D de dommages).

2) Poussières « mouvantes ». Les aventuriers arrivent sur une zone de terrain très friable et ils commencent à s'y enfoncer comme dans des sables mouvants. Un jet de Survie (facteur 15) permettra de s'en sortir seul. Les malchanceux devront être tirés hors de ce mauvais pas par leurs camarades (jet de Vigueur de 15 ou plus, trois tentatives possibles par personnage ; ne pas oublier les jets de Résistance !).

3) Tremblement de terre. Le sol est secoué de puissantes vibrations, au moment où les PJ passent à l'ombre d'un gigantesque vaisseau extra-terrestre complètement corrodé. Une énorme plaque de métal se décroche de sa coque et il faut réussir un jet de Dex (facteur 10) pour ne pas subir 4D de dommages.

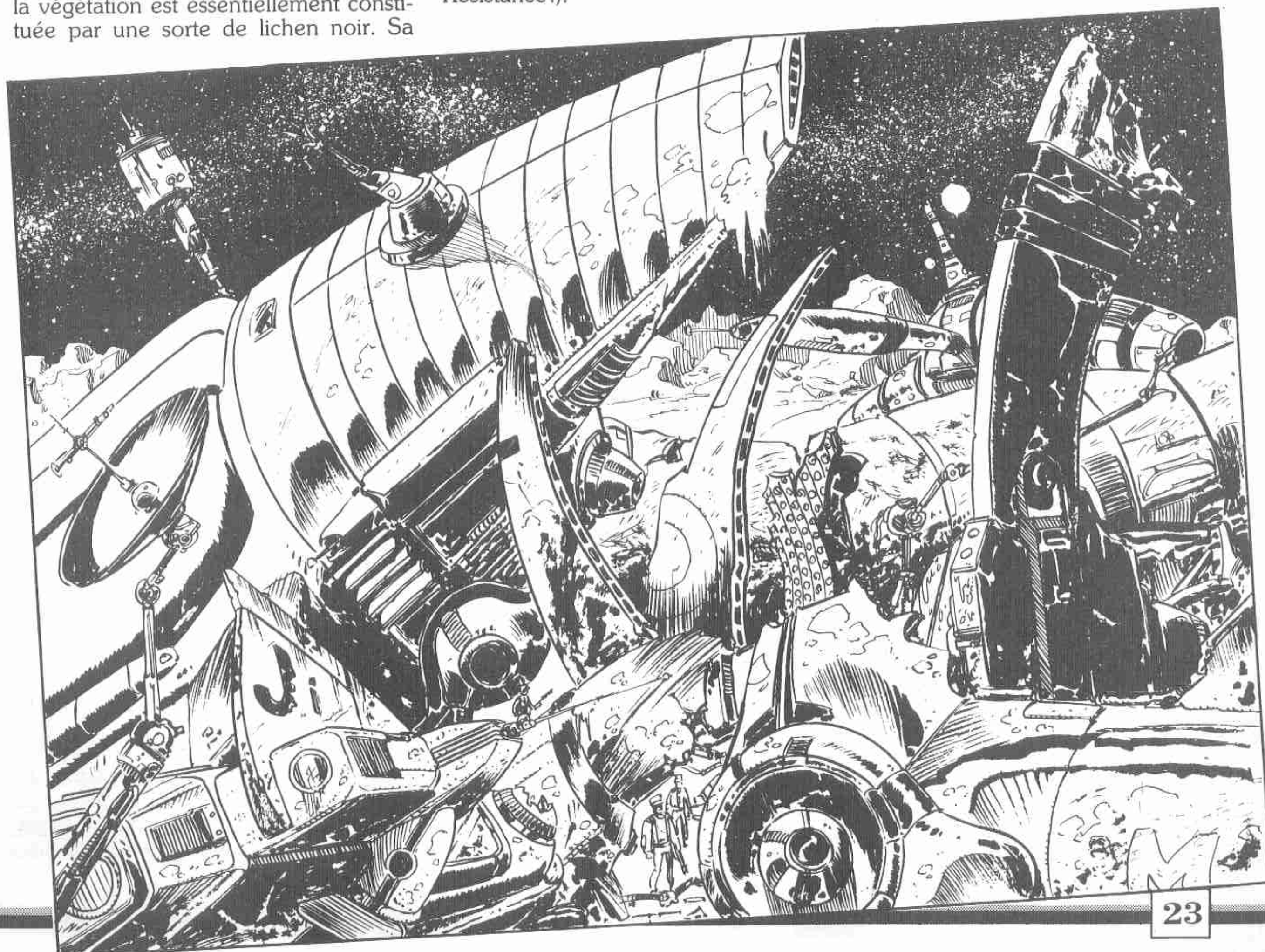
4) Un groupe d'une douzaine de « naufragés » de races diverses, tend une embuscade aux PJ. Ils sont tous munis d'armes de fortune : lances et sabres grossiers. (Tous attributs à 2D, Arme Blanche : 3D, Dommages : 3D). Ces survivants vivent comme des bêtes et sont retournés à l'état de nature. Ils ont formé une petite tribu qui vit aux fins fonds d'un vieux vaisseau délabré. Pour eux, les PJ ne sont que de la « viande » !

5) Un énorme « crabe » à la carapace couverte de fourrure attaque les PJ. Le crabe : Vig 6D, Dex 4D, Per 4D, Dommages 5D (pinces).

6) Un groupe de Mynocks s'abat sur l'appareil des PJ ; il faut s'en débarrasser. Les Mynocks (6) ; Vig 1D, Dex 3D, Dommages 1D (griffes) 2D morsure.

De Charybde en Scylla

Alors que les PJ désespèrent de trouver un moyen de quitter cette « fichue planète », ils entendent brusquement le rugissement des propulseurs de quelques petits vaisseaux qui traversent le



ciel. Ces appareils ont à peine la taille de chasseurs, mais ils ont des formes étranges et asymétriques. Ils sont couverts de sculptures et de bas-reliefs, et ont la couleur du bronze verdi.

Les appareils (il y en a une dizaine) vont se poser à quelque distance du vaisseau des PJ et un groupe d'extra-terrestres peinturlurés en sort : des Xorgs (voir « Xorgs et Grenzers » en annexe). Les PJ comprendront vite qu'ils ne sont pas animés d'intentions amicales et qu'ils ont tout intérêt à s'enfuir! Après une course poursuite échevelée (Dex contre Dex), les personnages apercevront soudain un être ressemblant beaucoup à leurs poursuivants (un Grenzer) qui leur fait signe de venir. Cette créature les entraînera, par un dédale de passages entre les coques de vaisseaux, jusqu'à un petit appareil aux formes arrondies. Ils les invitera à monter à bord, puis décollera dans un rugissement de propulseurs...

ÉPISODE DEUX : Une si douce prison

Le voyage

Le vaisseau dans lequel sont montés les PJ est aménagé de façon austère et frustre (quelques banquettes grossières, des propulseurs bruyants et primitifs, quelques rares lampes à incandescence...). Leur « sauveteur » n'essaie pas de communiquer avec eux ; il leur indique juste de se tenir tranquilles et se comporte comme s'ils n'existaient pas. Au bout d'une heure, l'appareil entame sa descente et les personnages peuvent apercevoir, par les hublots, ce qui paraît être une planète couverte de plaines, de prés et de rares forêts...

La planète sanctuaire

Grenz est une planète de petite dimension, au climat modéré et à l'atmosphère tout à fait respirable (elle a juste une petite odeur de « carotte »...). Les Grenzers, ses habitants, vivent en communautés dans de petites exploitations agricoles implantées autour de grandes cahutes de pierre aux formes arrondies. Leur organisation sociale relève de l'autogestion et de la démocratie la plus complète. Ils sont doux, calmes et pondérés. Leurs chefs sont des prêtres de la Force qui voyagent de fermes en fermes et sont chargés de la coordination des actions entreprises par les Grenzers. Ces derniers ne possèdent que peu de vaisseaux spatiaux, mais ce sont toujours des vaisseaux de guerre incapables de transiter par l'hyperespace. Leur technologie semble à première vue assez primitive et n'a pas grand-chose à voir avec celle du reste de la galaxie. Lorsque les aventuriers arrivent à la ferme de leur « hôte », ils peuvent remarquer quelques tombes installées sur le côté de l'habitation principale...

La valeur de l'humanité

Sur Grenz, les PJ sont traités avec beaucoup de bienveillance, mais un peu comme s'ils n'étaient que des enfants irresponsables. Les Grenzers les amènent dans une grange où vivent cinq humains qui sont employés comme ouvriers agricoles. Ces hommes semblent satisfaits de leur existence et passent leurs jours aux travaux des champs, qui ne sont pas trop fatigants.

Les PJ auront vite l'impression que les Grenzers les considèrent comme appartenant à une race inférieure et ils vont devoir leur prouver le contraire, s'ils veulent un jour quitter cette planète. Pour cela, il n'y a qu'un seul moyen : il faut que l'un d'entre eux (qui possède les compétences de Contrôle et de Sens) entre en contact télépathique avec un Grenzer (facteur 10/10, du fait des talents particuliers des Grenzers), lui démontrant ainsi qu'il connaît l'existence de la Force. Cette première « communication » provoquera un bouleversement total dans l'attitude des Grenzers, ils commenceront à voir dans les PJ des créatures capables de réflexion. Ils feront alors de réels efforts pour dialoguer par la pensée avec eux (ce qui ne leur posera aucun problème, inutile donc de faire de nouveaux jets pour la télépathie). Les PJ auront un problème à résoudre, cependant. Un ouvrier humain, croyant que les PJ risquent de mettre en danger la quiétude de sa vie, essaiera de les supprimer. Cet homme, une brute nommée Djarol (un ancien mécano de la Marine Impériale), est capable de toutes les ruses que vous pourrez imaginer. Caractéristiques de Djarol : Dex 4D, Sav 3D, Mec 2D, Per 2D, Vig 4D, Tec 3D. Combat à mains nues 6D.

Mais les Grenzers ne considéreront vraiment les PJ comme leurs égaux que s'ils les aident à repousser un raid des Xorgs. Celui-ci se passera en pleine nuit : un vaisseau se posera à une centaine de mètres de la ferme (Perception facteur 10 pour le repérer) et déversera une vingtaine de guerriers qui tenteront de mettre le feu aux bâtiments. Note : arrangez-vous pour que les PJ se trouvent pris au cœur de la bagarre. Ils pourront ainsi avoir à se servir de leurs armes... et de leurs poings! Faites-les attaquer chacun par 2 Xorgs armés de Goskhs. Offrez-leur la possibilité d'empêcher un « envahisseur » de placer une charge explosive dans un silo. Bref, maintenez la tension et faites une bonne mise en scène...

La guerre sans fin

Une fois que les PJ ont sympathisé avec les Grenzers, celui qui les a recueillis, qui s'appelle Solag, leur raconte l'histoire de son peuple : « Jadis, Grenzers et Xorgs formaient un seul et même peuple. Mais un jour, alors que le voyage interplanétaire avait été rendu possible par notre science, de graves dissensions se sont produites au sein de la société. Deux factions religieuses rivales s'opposaient : les tenants de la Lumière et les partisans du Côté Obscur. Ces derniers eurent rapidement le dessus et nos ancêtres durent émigrer sur un autre monde de notre système : la planète sur laquelle nous nous trouvons aujourd'hui. Malgré les siècles, les divergences de vues entre nous et les Xorgs n'ont fait que devenir plus marquées et nous conduisons depuis bien des décennies une guerre spatiale limitée, mais qui a déjà coûté la vie à grand nombre d'entre nous. Nous construisons peu de vaisseaux, juste ce qui nous suffit pour contenir les assauts Xorgs. Que la Lumière en soit louée, nous fabriquons des appareils plus performants que nos adversaires. Mais nous craignons qu'un jour se produise un déséquilibre en notre défaveur... ».

Si les PJ expriment leur envie de récupérer leur vaisseau et de quitter le système, Solag les approuvera et déclarera qu'il les conduira sur la Planète des Naufrages dès le lendemain. Peut-être y aura-t-il moyen de trouver du carburant...

ÉPISODE TROIS : Le vaisseau a disparu!

Une mauvaise surprise

Quand les PJ, emmenés par Solag à bord de son vaisseau, arrivent sur la Planète des Naufrages, il leur est impossible de retrouver leur appareil. En réussissant quelques jets de Recherche (facteur 10), ils peuvent localiser l'emplacement de l'atterrissage, mais manifestement leur vaisseau a été emporté, d'une façon ou d'une autre, par les Xorgs. Cette découverte emplira Solag d'effroi : si jamais les Prêtres-Savants de Xorg se mettent en tête de le remettre en état pour leur bénéfice personnel, la technologie grenzer risque d'être battue en brèche et cela pourrait donner un tournant très défavorable aux combats. Jusqu'à présent, personne n'avait essayé de « récupérer » une épave, car elles étaient toujours trop endommagées. Mais l'appareil des PJ n'avait subi que des avaries relativement mineures...

Plan d'attaque

Une fois rentrés sur Grenz, les personnages et Solag doivent mettre sur pied un plan d'attaque pour récupérer le vaisseau. Solag a dans l'idée que ce dernier a dû être emmené jusqu'au principal astroport de la planète Xorg : Gotimna. Pour aller là-bas, il va falloir mener une opération de commando. Il suggère que les PJ montent à bord de petits chasseurs grenzers et s'habillent en « prêtres-novices » xorgs, ce qui leur permettra de se dissimuler dans de larges manteaux d'étoffe noire. Lui-même les accompagnera pour leur servir d'interprète. Les chasseurs grenzers sont des appareils rustiques que les PJ n'auront aucune difficulté à piloter. Note : laissez les personnages participer à l'élaboration d'un plan en posant des questions à Solag. Faites-

leur cependant comprendre qu'ils ne pourront pas se rendre directement avec leurs appareils à Gotimna, la chasse xorg représentant un trop gros danger. Ils devront donc se poser à quelque distance de la ville et rejoindre l'astroport à pied, en essayant de faire croire qu'ils ne sont que de pauvres pèlerins. Solag leur procurera des « talismans de protection » qui empêcheront les Xorgs qui les croiseront de sonder télépathiquement leurs esprits. En outre, les PJ pourront éventuellement fabriquer des grenades de fortune avec l'aide de Solag.

Destination Xorg !

Le lendemain matin, les PJ et Solag embarquent à bord de trois chasseurs (chacun peut contenir deux personnes), des appareils très simples et pauvrement armés. Heureusement, les Xorgs ne sont pas mieux lotis ! Au bout de deux heures de voyage, ils arrivent en vue de la planète Xorg. C'est alors qu'ils aperçoivent une petite patrouille de six chasseurs Xorgs. Il va falloir se battre pour pouvoir atterrir...

Les chasseurs

Chasseur Grenzer « Lame de l'Infini »

Ces engins biplaces ont la forme de bulles oblongues.
Equipage : 1 ou 2
Autonomie : 2 jours
Vitesse Sub-luminique : 1D
Maniabilité : 2D
Coque : 4D
Armement :
Un laser double
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 5D

Chasseur Xorg « Tueur Spatial »

Les PJ ont déjà vu des appareils de ce type lorsqu'ils étaient sur la Planète des Naufrages. Ils ont une forme asymétrique et sont entièrement gravés de bas-reliefs religieux.
Equipage : 1
Autonomie : 2 jours
Vitesse Sub-Luminique : 1D
Maniabilité : 0
Coque : 2D
Armement :
Un laser simple
Ordinateur de Visée : 1D
Dommages : 3D

Note : les pilotes xorgs ont une compétence de 2D. Solag a un code de 3D en pilotage.

ÉPISODE QUATRE : La planète infernale

Xorg, le monde du Côté Obscur

Au départ, Xorg était une planète essentiellement forestière. Mais les choses ont bien changé... Les forêts ont été détruites par les pluies acides dues à une industrie gérée de façon anarchique. L'air est saturé de poussière et la pollution ambiante est à la limite du supportable, à tel point qu'il est pratiquement impossible d'observer un coin de ciel bleu. Les Xorgs sont d'un naturel violent et agressif. Ils possèdent quelques colonies d'esclaves humains et extra-terrestres qu'ils traitent plus bas que terre. Pendant tout le temps où les PJ seront sur ce monde, faites-leur ressentir un stress permanent. Faites-les assister à des injustices contre lesquelles ils ne pourront rien (ex. : esclave humain abattu par un Xorg, vieillard xorg lynché par des enfants de sa race, etc.).

Gotimna est une grande agglomération constituée d'immeubles lépreux et de ruelles dégoûtantes d'ordures et de crasse. Les patrouilles de soldats (reconnaissables parce qu'ils portent des armures qui leur assurent une protection de +1) ne sont pas rares. Il faudra 1D heures pour que les PJ, conduits par Solag, atteignent l'astroport. Pendant ce temps, faites un jet (1D) toutes les demi-heures : sur un résultat de « 6 », les PJ seront contrôlés par une patrouille. Si Solag ne réussit pas alors son jet en Escroquerie (il a un code de 4D dans cette compétence), il faudra se battre et fuir avant que ne viennent des renforts.

Note : pour décrire l'architecture, les habitants et les coutumes de la planète, n'hésitez pas à improviser. Soyez sinistre (statues repoussantes, ornements architecturaux gothiques). N'oubliez pas : ce monde est sous la coupe du Côté Obscur !

L'astroport

L'astroport se trouve en plein cœur de Gotimna. Il est constitué par une grande plaque rocheuse bordée par des bâtiments militaires. Si les PJ observent attentivement les installations (Recherche facteur 10), ils pourront remarquer qu'un hangar semble particulièrement bien gardé. C'est là que se trouve leur vaisseau. Il a entièrement été réparé et ses réserves d'énergie ont été reconstituées, grâce aux bons soins des prêtres-savants de Xorg. Il est néanmoins gardé en permanence par une douzaine de soldats en armes. Les PJ vont devoir trouver un moyen de déjouer leur surveillance.

La discrétion sera un facteur très important. Car si des renforts devaient arriver avant qu'ils ne soient montés à bord de l'appareil, ils risqueraient de passer un très mauvais quart d'heure dans les geôles sinistres des prêtres-savants (pensez à des médecins nazis et vous aurez une petite idée de ce dont ils sont capables !).

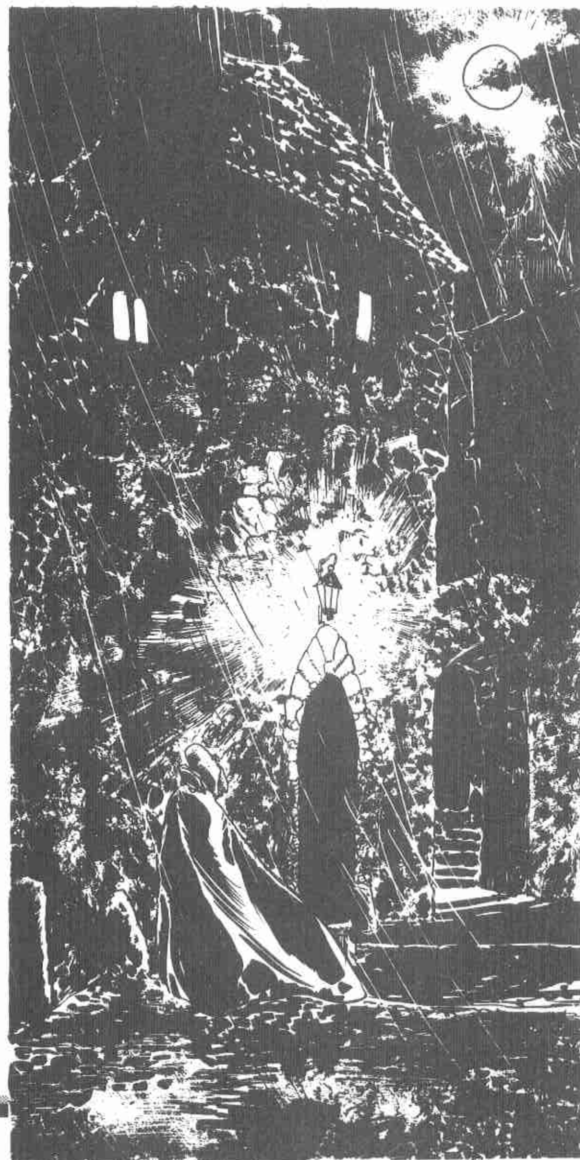
Une fois à bord de leur vaisseau, cependant, les PJ n'auront plus grand-chose à craindre, car leur appareil surclasse de très loin les appareils xorgs. Il ne leur restera plus qu'à ramener Solag sur Grenz et à repartir en direction du système Bothral pour accomplir la mission qui leur était originellement assignée.

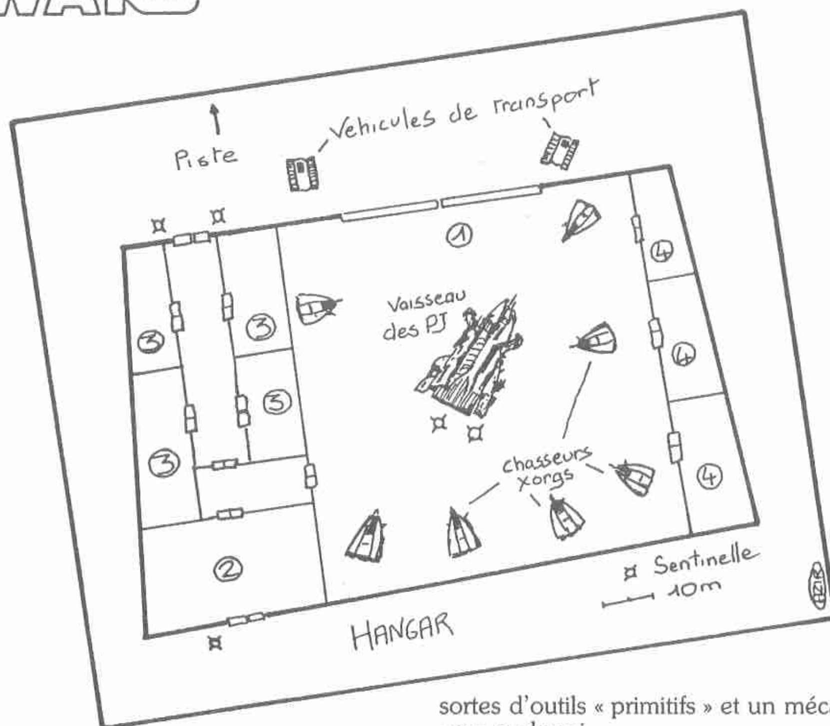
Le hangar

Ses portes sont toutes défendues par un système de sécurité simple, mais efficace : elles sont reliées à un signal d'alarme et électrifiées (5D de dommages). Il est néanmoins possible de les ouvrir sans dommage en réussissant un jet en sécurité (facteur 15).

1) Le hangar principal. Plusieurs petits vaisseaux xorgs sont parqués là. La rampe d'accès de l'appareil des PJ est gardée par deux sentinelles.

2) Les baraquements. 10 soldats dorment ici. Ils accourront à la moindre alerte.





3) Les bureaux. Un prêtre- savant xorg examine ici les livrets techniques trouvés à bord du vaisseau des PJ. Il possède 4D dans chaque compétence de la Force. Son escorte est composée de 3 gardes. Le cas échéant, il peut constituer un excellent otage.

4) Ateliers. On peut trouver ici toutes sortes d'outils « primitifs » et un mécano xorg endormi.

Note : Une fois que les PJ ont décollé avec leur vaisseau, faites-leur réaliser qu'ils ont emmené deux techniciens xorgs avec eux. Ceux-ci travaillaient dans un puits d'entretien situé à côté des propulseurs. Si vous le désirez, donnez-leur la possibilité de faire une « attaque surprise ».

Conclusion

Pour chaque épisode mené à bien, les PJ recevront 2 points de compétence. S'ils reviennent par la suite sur Grenz, ils pourront bénéficier de l'enseignement de Solag dans le domaine de la Force.

Telle qu'elle est présentée ici, cette aventure est très schématique : c'est intentionnel! Le MJ a tout intérêt à s'en servir comme d'une base de départ sur laquelle il pourra greffer des descriptions et des rebondissements de son cru. Il est même possible de lui donner une suite.

En effet, si l'état-major de l'Alliance Rebelle apprend l'existence d'une race qui a dominé la Force, comme l'ont fait les Grenzers, elle pourra avoir envie de les engager de son côté dans la guerre qui l'oppose à l'Empire. Il faudra peut-être pour cela anéantir la dictature qu'exerce le Côté Obscur sur Xorg. Les PJ pourront alors être chargés d'emmener une cargaison d'armes sur Grenz. S'ils remplissent également l'office de conseillers militaires, cela peut donner lieu à quelques parties très intéressantes...

STAR WARS

...and may the Force be with you.

ANNEXE A

XORGS ET GRENZERS

Les Xorgs et les Grenzers appartiennent à une seule et même race, leurs différences ne sont que culturelles.

Apparence : ils mesurent environ 1,70 m et sont humanoïdes. Leur corps est couvert d'écailles et ils sont dotés de longs bras à deux articulations (2 coudes!). Leur tête énorme a la forme d'une calebasse allongée sur l'arrière et elle est dépourvue d'oreilles et de nez. Les Xorgs ont l'habitude de se tailler les dents en pointe et de se peindre le visage de motifs bariolés.

Particularités : les Xorgs et les Grenzers sont entièrement dévoués à la Force et possèdent des compétences (Altération, Sens, Contrôle) à 2D, en moyenne. Mais, alors que les Grenzers ont choisi la voie de la Lumière, les Xorgs ont préféré le Côté Obscur.

Mode de communication : ces êtres s'expriment exclusivement par télépathie et considèrent les communications verbales ou gestuelles comme « inférieures ». C'est pourquoi ils ont toujours pensé que les étrangers qui visitent leur système sont des sortes de « primitifs » qui dominent mal leur technologie.

Reproduction/mode de vie : Xorgs et Grenzers sont des omnivores, même si les premiers mangent plutôt de la viande, tandis que les seconds sont essentiellement végétariens. Ils sont ovipares et vivent en « nichées » comprenant plusieurs mâles et plusieurs femelles (la distinction entre les sexes n'est pas facile à faire pour un étranger) qui entretiennent des liens affectifs assez « troubles ».

Religion : les deux races adorent la Force. Les Xorgs sont dirigés par des Prêtres/Scientifiques qui détiennent tout le savoir technologique et qui enseignent les pouvoirs du Côté Obscur. Les Grenzers partagent ce savoir de façon plus communautaire. Aucun des deux peuples n'a jamais été tenté par les voyages interstellaires.

Technologie : les deux peuples possèdent une technologie correspondant par bien des aspects à celle que nous connaissons aujourd'hui, mais ils ne considèrent pas qu'elle puisse être la réponse à tous les problèmes. Résultat, les Prêtres/Scientifiques Xorgs n'encouragent la recherche que dans le domaine des vaisseaux de combat et les Grenzers s'intéressent presque exclusivement à l'agriculture.

Caractéristiques

Dex 4D, Sav 4D, Mec 2D+2, Per 3D+1, Vig 3D, Tec 2D. Quelques compétences : Pilotage 4D, Arme Blanche 5D Armes : même si leurs vaisseaux sont équipés de lasers, Xorgs et Grenzers, dominant mal le problème de leur miniaturisation et ne connaissant pas la poudre à canon, n'utilisent que des armes de jet ou des armes blanches, comme les Toraghs (des lances barbelées) ou des Goskhs (sortes de haches).

ANNEXE B

LE SYSTEME XORG-GRENZ

Ce système stellaire est organisé autour d'une petite étoile rougeâtre, dont les rayons ont la particularité de « foncer » considérablement les couleurs perçues par les yeux des humains (le bleu devient noir, etc.).

Cette étoile n'a que trois satellites : Xorg, Grenz et la « Planète des Naufrages ». Ils tournent autour d'elle selon une même orbite et sont positionnés dans l'espace comme les trois sommets d'un triangle équilatéral.

La Planète des Naufrages, du fait d'un sous-sol particulièrement riche en métaux magnétiques très rares, a la particularité de provoquer de graves interférences au niveau de l'hyperespace. En outre, si l'on passe trop près d'elle avec un vaisseau, elle peut « drainer » toute l'énergie de ses générateurs...

NE VOUS METTEZ PAS LE DOIGT DANS L'ŒIL !

MEFIEZ-VOUS DES SOMBRES IMITATIONS

DONJONS & DRAGONS®

AD&D®

LES PREMIERS DES JEUX DE RÔLES, SONT TOUJOURS LES MEILLEURS

SIX MILLIONS D'AVENTURIERS DANS LE MONDE
VOUS ATTENDENT

DISTRIBUÉS PAR
TRANSECOM S.A.
PARC D'ACTIVITÉ LES DOUCETTES
AVENUE DES MORILLONS
GARGES-LES-GONESSE 95140



TM

Les calendriers des Jeunes Royaumes

C'est l'histoire d'un guerrier qui vivait au temps des Jeunes Royaumes, il était franchement impressionnant : une petite cervelle mais plein de muscles et il savait manier la hache comme pas un. Un jour, après une bataille pas triste où il avait décollé une bonne douzaine de têtes, il a décidé de prendre une longue période de repos, pour se remettre. Il rentre chez lui, se sert un bon hydromel, donne sa hache à nettoyer et s'assoit dans son meilleur fauteuil, savourant avec plaisir cet instant de farniente...

Soudain, voilà que son serviteur déboule dans la pièce, affolé :

— Maître, maître, il y a un... un démon à la porte... Il veut vous voir...

— ! ! ? ? ?...

Le guerrier se lève et se dirige vers la porte d'entrée, du pas assuré de celui qui ne craint ni homme, ni dieu, ni démon...

Une créature se tient effectivement dans l'embrasure de la porte, grande de douze pieds, pleine de cornes et de griffes, couverte de pustules immondes...

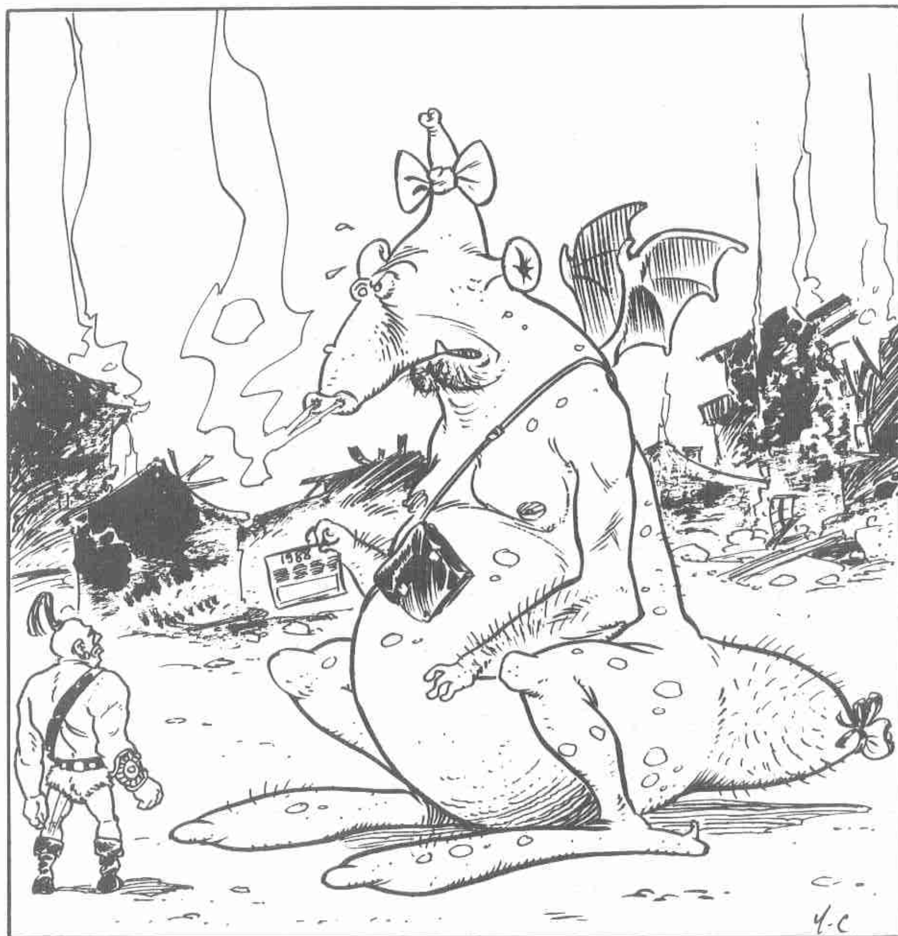
Par la fenêtre, le grand guerrier peut voir que les autres maisons du quartier sont toutes en flammes...

Le démon, encore fumant de ses exploits récents, jette à terre une dizaine de plaquettes de pierre, tend vers le guerrier une main griffue et dit d'une voix grave :

— Je suis Pherh, et je travaille pour les pompiers, il faut m'acheter mes calendriers, tous mes calendriers, vite...

Le guerrier attrape un chandelier et sans hésiter se jette sur le démon, le rouant de coups, l'obligeant à reculer puis à prendre la fuite, vaincu. Les voisins et le serviteur ayant assisté à la scène acclament le guerrier, leur nouvel héros...

Moralité : Il faut battre Pherh pendant qu'il est chaud. Ceci dit, les enquêteurs spatio-temporels de CHRONIQUES ont retrouvé les fameuses tablettes de pierre. En voici une traduction, livrée à votre curiosité.



Le décompte du temps, le passage des saisons et des lunes, la détermination précise des équinoxes et des solstices ont toujours été au centre des préoccupations de tous les peuples (ainsi que de tous les meneurs de jeu !).

Dans l'univers des Jeunes Royaumes, cadre des aventures d'Elric de Melniboné (et donc de STORMBRINGER), existent également des calendriers aux utilités mystiques, agricoles ou simplement pratiques... Sur les quatre principaux, les plus employés sont ceux de Lormyr et d'Ilmoria (d'ailleurs établis sur le même principe), ceux de Melniboné et de Pan-Tang étant moins courants.

LE CALENDIER LORMYRIEN

La nouvelle année débute avec le printemps. Elle est composée de 12 mois de 30 jours chacun, découpés en 5 semaines de 6 jours. On rajoute deux jours entre le troisième et le quatrième mois, et deux autres entre le neuvième et le dixième pour les fêtes d'équinoxe. Le premier jour de l'année est « hors calendrier » et prétexte à libations... Afin de rester en accord avec le soleil, chaque siècle se termine par un mois de 25 jours, appelé mois du Renouveau. Il est utilisé à Lormyr, Filkhar, Argimiliar, Pikarayd et les Iles des Cités Pourpres. Il est à noter que, selon le calendrier lormyrien, la chute d'Imrryr date de 435.

Les mois de l'année

1 — Mois du Faucon
2 — Mois du Taureau
3 — Mois du Cheval
4 — Mois du Lézard
5 — Mois du Dragon
6 — Mois de l'Aigle
7 — Mois du Tigre
8 — Mois du Sanglier
9 — Mois du Poisson
10 — Mois de l'Ours
11 — Mois du Loup
12 — Mois du Corbeau

Les jours de la semaine

1 — Nouveau Jour
2 — Jour du Feu
3 — Jour Bleu
4 — Jour de Paix
5 — Jour du Vent
6 — Jour du Recueillement

LE CALENDIER ILMORIEN

Il est construit sur le même modèle que le calendrier lormyrien. Seuls les noms changent. Il est utilisé à Ilmoria, Vilmi, Tarkesh, Jarkor, Shazaar.

Les mois de l'année

1 — Mois de la Renoncule
2 — Mois de la Sauge
3 — Mois de la Rose
4 — Mois du Lys
5 — Mois du Pavot
6 — Mois du Lierre
7 — Mois du Narcisse
8 — Mois de l'Anémone
9 — Mois du Pommier
10 — Mois de l'Aubépine
11 — Mois de l'Asphodèle
12 — Mois Sombre

Les jours de la semaine

1 — Jour de Naissance
2 — Jour du Travail
3 — Jour de l'Eau
4 — Jour du Gain
5 — Jour des Morts
6 — Jour du Recueillement

LE CALENDRIER DE PAN-TANG

Utilisé à Pan-Tang et à Dharijor, il est conçu sur le principe du melnibonéen. La chute d'Immryr est ici datée de 611.

Les mois de l'année

1 — Mois du Tigre Rouge
2 — Mois des Enfants Morts
3 — Mois du Feu Noir
4 — Mois du Théocrate
5 — Mois des Assassins
6 — Mois du Sang
7 — Mois des Bûches
8 — Mois de Chardhros

Les jours de la semaine

1 — Premium
2 — Jour des Ténèbres
3 — Jour de la Chasse
4 — Jour des Fêtes
5 — Jour du Travail
6 — Jour des Funérailles
7 — Jour Mort
8 — Jour de Chardhros

Les 5 jours supplémentaires

1 — Jour Noir
2 — Jour du Vent
3 — Jour de la Jouissance
4 — Jour des Morts
5 — Jour Final

LE CALENDRIER MELNIBONEEN

L'année débute également avec le printemps. Elle est divisée en 8 mois de 45 jours chacun, soit 5 semaines de 8 jours plus 5 jours supplémentaires. Ces 5 jours sont doublés le dernier mois de l'année, et tous les huit ans on y ajoute deux jours. On retrouve souvent dans ce calendrier le chiffre huit, symbole du Chaos. D'après celui-ci, la chute d'Immryr a eu lieu en 10 941.

Les mois de l'année

1 — Mois de la Discordance Majeure
2 — Mois du Mouvement Indicible
3 — Mois du Grand Cri
4 — Grand Mois du Chaos
5 — Mois des Dragons
6 — Mois du Déclin Universel
7 — Mois du Mouvement Silencieux
8 — Mois des Froides Ténèbres

Les jours de la semaine

1 — Grand Jour de la Lumière
2 — Jour des Ténébreuses Affaires
3 — Jour du Défi
4 — Grand Jour du Chaos
5 — Jour des Chuchotements
6 — Jour des Sanglots
7 — Jour des Spectres
8 — Jour des Rêves Ténus

Les 5 jours supplémentaires

1 — Jour Noir
2 — Jour du Vent d'en Bas
3 — Jour des Plaisirs
4 — Jour des Bavards
5 — Jour du Grand Hasard

Jean Michel Ringuet





RuneQuest

Depuis des années il recherchait cet objet et enfin sous ses yeux apparaissait le fruit de tant de combats, d'épreuves, de défaites mais aussi de victoires. Le voile des siècles n'est pas parvenu à dissimuler l'étincelante hache de Balastor. Marquée du sceau du Dieu des Cités, cette arme ne peut être maniée que par le plus grand des héros. Les signes de la puissance luisent dans la pénombre. D'une main tremblante, l'homme s'empare de l'arme ; sa Quête Runique enfin accomplie...

De l'avis des plus grands critiques et créateurs de jeux de rôle, RuneQuest constitue sans aucun doute un événement unique dans le domaine des jeux de simulation.

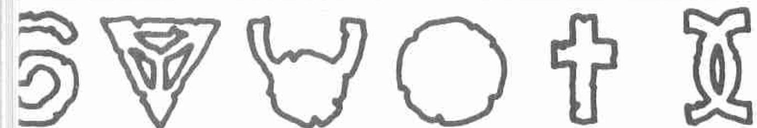
Constamment loué, jamais égalé RuneQuest reste ce qu'il est depuis sa création : un pur chef-d'œuvre.

Bien souvent, on s'est interrogé sur l'origine d'un tel succès. Aujourd'hui, quelques éléments de réponses sont apparus.

On peut citer pour commencer un système de jeu et de combat original et simple, alliant le réalisme au dynamisme nécessaire au bon déroulement d'une partie. Seul RuneQuest permet d'élaborer de véritables stratégies de combat et de varier les possibilités à l'infini. L'intelligence du joueur prime sur la simple force brutale et le déséquilibre outrancier qui existait entre les diverses classes de personnages, disparaît enfin. Aucun aventurier ne se ressemble grâce aux vastes possibilités offertes au joueur lors de la création de son personnage. Culture, compétences, âge, initiative personnelle vous permettent d'incarner le personnage que vous aurez véritablement choisi.

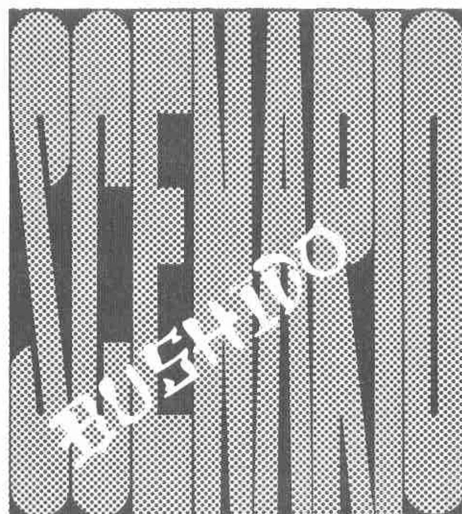
La magie n'a pas non plus été oubliée. Quatre systèmes vous permettent d'explorer quatre voies différentes des arcanes. Que vous vous tourniez vers le monde des esprits, que vous soyez inspiré par un dieu ou que vous préfèreriez découvrir vous-même l'art de manipuler les grands courants d'énergie qui balayent le monde, la magie devient un véritable Art. Il ne s'agit plus de détruire mais de créer un instant merveilleux et unique. Toutefois, RuneQuest vous permet surtout de partir à la découverte de l'univers fantastique de Glorantha. Des millions de mots ont été écrits sur ce monde légendaire et il a fallu 20 ans de travail à son créateur, Greg STAFFORD, pour lui donner son envergure actuelle. Glorantha recèle des milliers de mystères à éclaircir, de trésors à ramener, de peuplades à découvrir, des légendes à vérifier. Une fois que vous aurez mis le pied sur cette terre fabuleuse, vous ne pourrez plus jamais la quitter.

Entends les héros qui t'appellent d'un monde que tu ne connais pas encore. Pars à la quête des Runes qui t'apporteront la puissance mais aussi la gloire et la sagesse.





Bushido, jeu au charme subtil, demande, pour être apprécié à sa juste valeur, un minimum d'efforts et de rigueur. Ce scénario, relativement simple, peut vous aider à faire le premier pas...



La vengeance de Shiun

Philippe Sallerin
Christophe Entzmann

PREMIER JOUR

... C'est le milieu de l'après-midi dans la province de Suriga et nombre de samouraïs sont présents autour de leur Daimyô (Suriga-No-Riga) dans la grande salle de réunion. Dans le fond de celle-ci, un groupe de quatre Geishas joue des airs traditionnels et la brise printanière fait danser les notes scintillantes comme autant de pétales sonores...

Ainsi qu'il est de rigueur, les hommes doivent tour à tour, divertir, étonner, charmer, les sens blasés de leur Maître par le récit de combats personnels, de légendes ou de faits divers extravagants... Au moment où débute l'action, Arinori, un samouraï de bon niveau reconnu comme un menteur facétieux mais plaisant compagnon et excellent narrateur, raconte que la veille au soir, dans une maison de thé, un marchand de passage lui a décrit le combat de deux samouraïs dont il a été le témoin involontaire. Les duels étant monnaie courante, il n'aurait pas jugé bon se souvenir de celui-là précisément, si l'un des samouraïs ne lui avait semblé se battre à mains nues. Pourtant, c'est l'autre, armé de deux sabres, qui était tombé. Lorsque le vainqueur eut disparu, le marchand s'était rendu auprès du corps de la victime et avait pu remarquer qu'elle avait le ventre largement entaillé d'une blessure mortelle... A ce stade du récit, un garde fait irruption dans la salle et annonce la venue d'un maître propriétaire (katemo) d'un myô (exploitation agricole). Ce dernier semble totalement paniqué et veut sans plus tarder parler à son seigneur...

Le maître-propriétaire tombe littéralement à genoux devant son Daimyô et se met à bafouiller des phrases incohérentes en pleurant. Après lui avoir fait donner quelques bons coups de pieds par un samouraï, le Daimyô lui demande de reprendre posément son récit, sans quoi il le fera crucifier dans les minutes qui suivent.

L'homme raconte alors que les paysans, ainsi que la plupart des animaux domestiques de son exploitation, ne veulent plus travailler et n'en sont plus capables. La plupart sont affalés depuis deux jours et aucune menace ou supplication ne peut les faire se relever. Leur semi-coma s'entrecoupe de périodes de surexcitation fébrile, au cours desquelles le paysan divague totalement. Depuis ces deux jours, le maître-propriétaire, aidé des quelques personnes encore valides dans son village, a écouté et reconstitué une vague trame d'histoire dans les délires verbaux des « malades ». Il semblerait qu'ils aient tous vu des monstres terrifiants avant de sombrer dans la folie... Ce qui paraît totalement irraisonné car la plupart ne se sont éloignés du village que pour aller chercher du bois ou des baies dans la forêt, des fruits ou du riz dans les vergers ou les rizières, de l'eau à la rivière ou chasser dans les collines proches... Tous les mouvements hors du village se font dans un rayon de deux kilomètres maximum et, parmi ceux qui ont encore tous leurs esprits, personne n'a aperçu le moindre monstre. D'ailleurs, les déplacements ne semblent pas être le point commun des malades. En effet, des femmes, des enfants et des vieillards, n'ayant pas quitté le village, se retrouvent touchés par ce fléau incompréhensible et effrayant.

Ce scénario de BUSHIDO est particulier en ce sens qu'il mêle enquête « policière », vengeance, honneur, intrigue de palais et diplomatie. Il conviendra à un nombre quelconque de joueurs comportant un samouraï de bon niveau (au moins hiérarchiquement). L'action est située artificiellement dans la province de SURIGA mais elle peut être déplacée. Il faut considérer cette aventure comme une solide ossature qu'il vous faut développer pour la rendre plus conforme à « votre » approche de BUSHIDO... »



L'homme implore son Daimyô de faire quelque chose afin que la situation redevienne normale, arguant que le travail inachevé ne permettra pas de fournir la redevance mensuelle à son seigneur et maître...

A la fin du plaidoyer, le Daimyô entre dans une violente colère et met les soi-disant délires sur le compte d'une trop bonne fabrication de saké. Il condamne le maître-propriétaire à lui amener dix jarres de celui-ci pour son impudence à venir troubler la sérénité d'un après-midi aussi doux qu'une fleur de cerisier dépliant sa corolle immaculée à la rosée matinale... L'homme reparti dans son village, le Daimyô y envoie les personnages afin de montrer son omniprésence et leur donne pour ordre de rétablir, à l'aide d'exemples explicites s'il le faut, l'harmonie originale dans ce village de « feignants à l'imagination plus fertile que leurs champs ».

Les délires des paysans sont pourtant réels et dus à l'absorption de l'eau de la rivière. Celle-ci a été polluée par un produit (contenant un dérivé d'opium), versé intentionnellement. La composition de ce produit explique les « monstres » entrevus par les paysans. Bien évidemment, la consommation de cette eau, renforcée par l'ingestion de potions médicinales afin de faire tomber la fièvre, fera des paysans de véritables intoxiqués. Lors de leur arrivée dans ce village, les samouraïs ne trouveront plus une personne capable de raisonner intelligemment et de leur donner des explications sur ce qui s'est passé. Si les samouraïs boivent de l'eau de la rivière ou l'utilisent pour se faire du thé, ils éprouveront, douze heures après consommation, les mêmes délires que les paysans. Les effets se poursuivront aussi longtemps qu'ils boiront de l'eau polluée et ils verront eux aussi des monstres terrifiants à l'endroit même où les premiers délires les prendront.

Les animaux semblent particulièrement affectés par le poison, les poules, devenues agressives, attaquent les chiens, par exemple...

Lors de leur retour à la cour du Daimyô, ils resteront d'humeur dépressive et parfois violente, pendant les quatre jours suivants.

Si leurs montures étanchent leur soif à cette même rivière, il se passera quatre heures avant qu'elles ne deviennent aussi imprévisibles que de jeunes poulains sauvages... avec la force de montures adultes.

La rivière ayant un certain débit, le produit toxique doit être versé dans les eaux tous les jours, ceci pendant un mois (équivalant à la quantité de produit dont Shiun, le malfaiteur dispose. **CARACTERISTIQUE DU PRODUIT : Niveau : 10 — Mode : Ingestion — Vitesse : 12 h — Type : Handicapant).** Shiun verse le produit à l'heure du Tigre (entre 3 et 5 heures du matin). Ce n'est qu'à ce moment qu'on peut le rencontrer près du village. Si les personnages tentent de l'arrêter afin d'avoir des explications sur ses agissements douteux (à condition toutefois de ne pas être en plein délire), l'homme défiera, dans les règles, l'un d'entre eux (un buke), il se contentera de le blesser et disparaitra dans un éclair aveuglant. Shiun utilisera pour cela une technique équivalente à l'œuf aveuglant Ninja. Lors de leur retour, et s'il a dû se battre, le personnage défié racontera que leur adversaire se tenait devant lui, sans arme et les bras légèrement écartés du corps. Avant même qu'il ait pu faire le moindre geste, il a entendu un cri, libérateur d'un Ki incroyable, et a senti la froide morsure de l'acier lui brûler le ventre puis s'est écroulé au sol, laissant l'homme s'échapper. Leur récit rappellera celui raconté par le marchand à Arinori.

Le fait de visiter le bois ou les collines ne montrera aucun monstre (à moins d'avoir ingurgité de l'eau empoisonnée) mais laissera une forte impression d'angoisse aux personnages. Il ne s'agit là que d'une crainte nerveuse due à un certain affaiblissement moral à la vue des paysans mentalement dérangés.

DEUXIEME JOUR

Le lendemain matin de la visite du maître-propriétaire, Kaï-To, un des samouraïs de la cour du Daimyô, est retrouvé mort dans un champ. Il ne s'agit que d'un jeune samouraï présomptueux et vaniteux et personne ne se plaindra vraiment de son trépas. Cependant, c'était un bon samouraï et, d'après l'angle de frappe, il aurait pu éviter le coup fatal. A moins que son adversaire n'ait été d'une rapidité extraordinaire. Qui plus est, la façon de frapper ne correspond à aucune technique d'attaque connue.

TROISIEME JOUR

Tôt le matin, on découvre le cadavre de Arinori, frappé lui aussi de façon similaire à Kaï-To dont il était pourtant le principal maître d'armes...

Au cours de la journée, une rumeur circulant dans les rues fait grand cas d'un samouraï armé d'une épée magique qui traverse les régions et provoque tous ceux qui se trouvent sur son passage. Ce samouraï aurait fait un pacte avec un Esprit malfaisant du nom de Iako-Shu qui lui permet de frapper ses adversaires à la vitesse de l'éclair en échange de quoi, cet Esprit se repaît de l'âme des victimes...

Les rumeurs ont pris naissance à la suite du récit de ce marchand ambulant, rencontré par Arinori. Ce marchand a quitté la ville la veille au matin et s'est dirigé vers le sud. Une fois retrouvé, il confirmera l'histoire racontée par Arinori. Il a bien été le témoin de ce combat il y a une semaine, alors qu'il traversait la province de Shinano. Ce n'est pourtant pas lui qui a parlé du pacte avec un Esprit malfaisant ou d'une épée magique... ce ne sont vraisemblablement là qu'affabulations rajoutées au fur et à mesure que se propageait la rumeur... Cependant, il est tout à fait persuadé que ce samouraï se battait à mains nues et qu'il possède une maîtrise de sa technique, proche de la perfection absolue.

QUATRIEME JOUR

Les paysans ayant bu de l'eau empoisonnée sont maintenant capables de se lever mais semblent totalement fous et commencent à semer le trouble dans leur vallée. Ainsi, un petit nombre d'entre-eux s'en sont pris à une paisible tribu deKapas(hommes tortues) et les ont sauvagement assassinés. De plus, les habitants d'un village, situé à trois kilomètres en aval de l'exploitation agricole, sont atteints à leur tour des mêmes symptômes de délire que ceux éprouvés par leurs voisins quelques jours auparavant.

La nouvelle de cette soudaine flambée de violence rend le Daimyô fort soucieux. En effet, la première exploitation agricole se trouvant proche de la frontière naturelle qui sépare sa province de celle de Kaï, ces agitations incontrôlables risquent, d'après lui, de perturber des relations déjà extrêmement tendues.

CINQUIEME JOUR

Comme pour venir confirmer ses craintes, on apprend au Daimyô qu'un homme a assassiné un haut-fonctionnaire de la province de Kaï et que de nombreux indices laisseraient sous-entendre qu'il venait de l'exploitation agricole dont les paysans sont devenus fous...

Il s'agit en fait d'un ninja payé pour accomplir ce meurtre et qui devait laisser divers indices propres à suggérer son appartenance à l'exploitation.

Le Daimyô décide alors de prendre des dispositions. Son plus fidèle samouraï et conseiller, Tosheba, n'étant pas là, il ordonne aux personnages des joueurs de se rendre à la cour du Daimyô de la province de Kaï, pour qu'ils y lavent leur maître de ce meurtre crapuleux. Il leur remet des soieries, un coffret rempli de bijoux, vingt sacs de son meilleur riz et dix jarres de son meilleur saké afin d'en faire présent au Daimyô en gage de sa bonne volonté et de sa compassion. Il est bien entendu que les personnages répondront de leurs vies de l'acheminement des cadeaux.

Juste avant de partir, l'un des personnages (de préférence celui placé le plus bas dans la hiérarchie des samouraïs) reçoit un kakemono. Une fois déroulé, il peut y lire une invitation à un combat singulier pour le lendemain à l'aube. Le lieu du combat est une clairière, au milieu d'un bois, situé à deux kilomètres au sud de la ville.

Le MJ insistera sur le cas de conscience ainsi posé au personnage, à savoir que : se rendre au duel équivaut à désobéir à son Daimyô, ce qui justifierait une condamnation à mort ; refuser ce duel serait synonyme de lâcheté et couvrirait

le samouraï de honte et de déshonneur... Bien sûr, il reste une possibilité d'échappatoire... dans le seppuku. Refuser le duel implique une perte de ON égale à 5 × (niveau de Shiun — niveau du personnage) et non 10 car Shiun est Coréen et inconnu mais gagnera 10 points de statut vis à vis du Daimyô.

Si le joueur se rend au duel, son adversaire se contentera de le blesser profondément sans toutefois le tuer (l'adversaire en question étant Shiun, celui-ci retiendra son geste au dernier moment, simplement parce que le personnage ressemble de façon frappante à son défunt gendre. Shiun s'enfuira alors comme s'il avait vu un fantôme...) en utilisant un œuf aveuglant pour dissimuler sa fuite. Le joueur perdra 10 points de statut personnel pour avoir désobéi.

LA COUR DU DAIMYO DE KAI

Il faut deux jours pour rejoindre la cour du Daimyô de la province de Kaï. Le chemin le plus court passe par l'exploitation agricole et les personnages y arriveront vraisemblablement en fin d'après-midi...

Si le MJ le désire, il peut faire attaquer l'expédition par un gang de Yakuzas (au nombre de 2 × nombre de joueurs — les Yakuzas ayant un niveau égal à la moitié de la moyenne des niveaux des joueurs — + 1 Yakuza de niveau égal au plus fort niveau chez les joueurs).

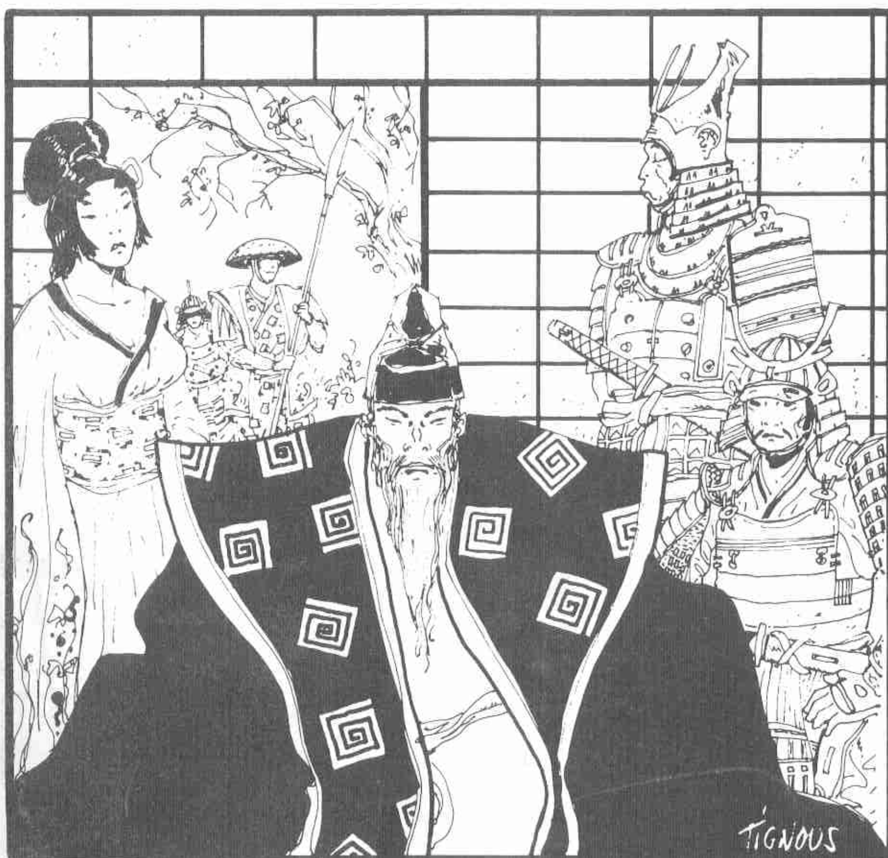
Il ne se passera rien de notable au cours de cette nuit mais les personnages seront sans cesse épiés par les paysans fous qui n'oseront pas s'approcher à plus de cinq mètres...

... Une fois arrivés dans la salle du conseil du Daimyô (Kaï-No-Kami-Shinmen-Uesugi), les personnages ne manquent pas de sentir l'hostilité flagrante, toute empreinte de mépris, de la part des samouraïs présents. Un œil averti remarquera que l'apparent manque de tenue des samouraïs cache en fait un plan de positionnement mûrement établi : les quatre entrées de la pièce sont « négligemment » surveillées et, si les personnages tentent quoi que ce soit, les samouraïs ont au maximum quatre enjambées à faire pour bloquer toutes les issues. En outre, chaque samouraï présent porte le Daï-Sho et son tanto (chaque samouraï a un niveau de plus que le personnage du niveau le plus élevé).

Tout au long de la conversation, en fait monologue de la part des personnages, le Daimyô considère les cadeaux avec une moue dégoûtée. Il laisse les personnages expliquer les raisons de leur présence et se lève soudain, en piétinant soigneusement quelques-unes des étoffes offertes, leur signifiant ainsi leur congé.

Pourtant le Daimyô écoute avec attention ce que lui disent les personnages et guette avec impatience le plus petit écart de politesse ou le moindre double sens d'une phrase. Il pourra, dans l'un de ces cas, faire poser par son conseiller des questions précises, destinées à empêtrer les personnages dans leurs réponses et, si celles-ci paraissent blessantes ou menaçantes pour le Daimyô, ce dernier claquera dans ses doigts et chaque personnage se retrouvera en face d'un samouraï prêt à combattre.

Cependant, juste avant qu'ils ne quittent son palais (à condition de n'avoir pas « blessé » l'orgueil du Daimyô), il leur fera remettre un vase rempli de pierreries dont il fait présent à leur propre maître en remerciement de sa sollicitude...



SIXIEME JOUR

Ce jour-là, on apprend au Daimyô des personnages que des samouraïs en armes, venant de la province de Kaï, ont été vus dans les collines près de l'exploitation agricole...

Ces samouraïs n'ont nulle intention belliqueuse et ont été postés là afin de garantir leur frontière du passage des paysans « fous » et ainsi préserver leur province d'un quelconque « fléau » mental.

Ce même jour, Tosheba revient de sa villégiature et, dans le but de conseiller son Daimyô, prône une action prompte et efficace afin de repousser ces ridicules pantins déguisés en valeureux combattants. Sa certitude et son entrain guerrier ravigorent le Daimyô qui, cependant, attendra le retour des personnages pour leur demander conseil. Eux ont rencontré le Daimyô de Kaï et pourront donner leurs impressions et ainsi confirmer ou non le conseil de Tosheba.

Si les personnages sont contre le fait d'envoyer une escouade de samouraïs pour repousser ceux de la province de Kaï, et le vase de pierreries, preuve évidente de la bonne volonté du maître de la province voisine, sera là pour appuyer leur décision, Tosheba entrera dans une grande colère et dira à son Daimyô qu'il se sent outrageusement vexé du fait qu'on ait préféré à ses justes conseils ceux d'une bande de samouraïs à peine plus glorieux que des ronins. Il s'enfermera alors dans ses appartements et n'en sortira plus. Si les personnages abondent

dans le sens de Tosheba, il s'ensuivra une escarmouche qui ouvrira un conflit armé entre les province de Suriga et de Kaï.

SEPTIEME JOUR

Au nord de la province de Suriga, on constate des mouvements de troupes appartenant au Daimyô de Shinano. Cette fois, Tosheba semble totalement paniqué en apprenant cette nouvelle. Il refuse de voir son Daimyô et disparaît dans le courant de la journée. Le suivre le montrerait se dirigeant vers le nord, en direction des troupes en mouvement.

Tosheba se rendra directement à la cour du Daimyô de la province de Shinano. Là, il tentera d'avoir des explications quant à ces mouvements de troupes inconsidérés. D'après les plans établis (voir paragraphe TOSHEBA), le Daimyô de Shinano devait attendre le signal de Tosheba et ne pas agir inconsidérément sous peine de ruiner leurs efforts communs. Cependant, à l'écoute des étranges événements provenant de l'exploitation agricole, le Daimyô a cru que Tosheba essayait de le doubler et a décidé d'entrer en action plus tôt que prévu. Il s'ensuivra une violente dispute entre les deux hommes et Tosheba se retrouvera face à cinq samouraïs. Il pourra s'échapper mais rentrera chez lui avec de sérieuses blessures qu'il aura du mal à expliquer...

PERSONNAGES

SHIUN

L'homme qui empoisonne la rivière et qui tue ses adversaires par « magie » s'appelle Shiun. Il est Coréen et a quarante-huit ans. Il y a dix ans, il vivait tranquillement dans son domaine, au pied des montagnes Nangnim Sanmaek en Corée du Nord et y coulait des jours paisibles avec sa femme et sa fille. Celle-ci, mariée deux ans auparavant, lui avait donné une petite-fille, du nom de Kïora, qu'il adorait tout particulièrement.

Un matin, alors que toute la famille était réunie, il avait reçu un messager venant de la part du chef d'une expédition qui désirait disposer d'un peu des terres de Shiun afin d'y installer un campement provisoire pour lui et ses hommes. Il avait choisi cet endroit pour sa proximité avec une rivière. Cette expédition était dirigée par Tosheba. D'après ses explications, il devait rejoindre une autre expédition, loin vers le nord, dans le courant de la semaine. Cependant, son but véritable était de prospecter les territoires coréens, paraît-il riches en fer et en charbon, pour le compte de son Daimyô... Shiun accepta de bonne grâce de prêter ses terres et invita Tosheba pour la soirée...

Homme d'une grande simplicité, Shiun était néanmoins un riche propriétaire et, si la décoration de son intérieur restait sans fioritures excessives, elle était pourtant le reflet de sa fortune considérable, ce qui ne manqua pas d'exciter la convoitise de Tosheba. Le troisième soir, il quitta ses hôtes et repartit vers le campement pour revenir une heure plus tard, accompagné de dix hommes... Ils pillèrent la demeure, violèrent et assassinèrent la femme et la fille de Shiun et tuèrent son gendre et sa petite-fille... Shiun ne dut sa survie qu'à de longues heures d'entraînement dans son dojo. Blessé, il se terra deux jours entiers dans les bois de sa propriété et fut découvert un matin par un de ses paysans, alors que la vie le quittait doucement... Au cours de sa guérison, il songea bien souvent à se laisser mourir pour n'avoir pu sauver les siens mais, son corps reprenant des forces, son sentiment de désespoir se mua en farouche détermination et il se jura de venger sa famille et son honneur dans le sang... Il passa neuf ans et demi à faire des recherches sur l'itinéraire de Tosheba, à mettre au point un plan d'action et surtout à se parfaire dans la pratique du iaï-do (technique de combat dite du « Dégainer-Frapper »).

Un matin, il trouva chez un petit armurier l'instrument qui ferait de lui un maître : c'était une épée... télescopique. Dans sa position fermée, l'épée toute entière disparaissait dans un poing fermé. Lorsqu'on la dépliait, et un simple « projeté » du bras d'avant en arrière suffisait, il y avait six tronçons de lame qui se détentaient brutalement. Les tronçons s'emboîtaient parfaitement les uns dans les autres et leurs extrémités étaient garnies de deux pierres d'affûtage, ce qui offrait une lame toujours parfaitement aiguisée... (ce type d'arme est authentique ! ! !).

Un jour enfin, il avait retrouvé le point de départ de Tosheba. Ce jour-là, Shiun comprit que l'heure avait sonné. Il prit les deux sacs contenant le produit destiné à empoisonner l'eau de la rivière, son épée, et s'en alla venger sa famille...

Si les personnages arrivent à l'amener devant leur Daimyô, soit en le capturant par ruse ou magie, soit en le convainquant (par un duel de réthorique par exemple, ou de poésie), Shiun racontera toute son histoire et demandera réparation pour le mal qui lui a été causé. Cependant, lorsqu'il comprendra que, par son besoin aveugle de vengeance, il a failli déclencher la guerre entre deux provinces, il reconnaîtra sa faute et demandera une jarre d'huile. Lorsqu'il l'aura en sa possession, il s'en aspergera de la tête aux pieds et attrapera un flambeau en disant au Daimyô :

— Ainsi l'assassin de ma famille va mourir, ainsi je suis vengé. Mais mon aveuglement stupide à obtenir réparation m'a fait assassin à mon tour... Je ne puis qu'expier mon incommensurable sottise par ma destruction. J'ai obtenu



réparation... Obtenez réparation à votre tour...

Et il se suicidera par le feu..

TOSHEBA

Samouraï de haut rang, il a la confiance totale de son Daimyô qui voit en lui un être d'une grande noblesse et un conseiller pertinent. Tosheba est pourtant un être fourbe, qui cache sa perfidie sous une maîtrise de la flatterie peu commune.

L'épisode pour lequel Shiun a décidé de se venger n'est nullement connu de son Daimyô qui, bien qu'avide de richesses, n'en reste pas moins assez respectueux du Bouddha pour ne supprimer la vie que lorsque cela est vraiment nécessaire.

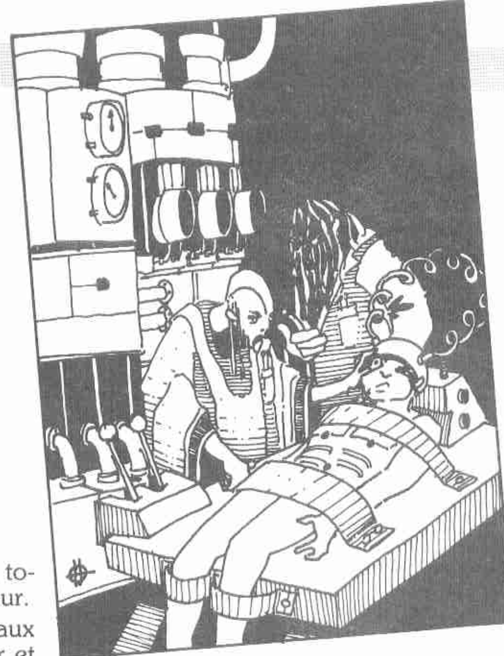
C'est Tosheba qui a commandité le ninja pour le meurtre du haut-fonctionnaire de la province de Kaï. A l'aide du Daimyô de la province de Shinana, il avait l'intention de provoquer la guerre entre les provinces de Kaï et celle de Suriga. Lorsque les deux Daimyôs auraient bien affaibli leurs camps respectifs, le troisième seigneur devait entrer en action avec des troupes fraîches et réduire à sa merci les deux belligérants. Ainsi, Tosheba aurait pu avoir une place de choix dans ce mini-état... Les divers événements imprévus (paysans fous, rumeurs...) l'ont bien aidé dans son entreprise mais le Daimyô de Shinano, se méfiant de Tosheba, a songé que ce dernier tentait de le doubler et est entré plus tôt que prévu en action.

Si Shiun s'explique devant le Daimyô de Tosheba, ce dernier, déshonoré par une action aussi vile et découvert dans sa tentative de prise du pouvoir, ne pourra se faire seppuku, Suriga-No-Riga le lui interdisant. Il sera crucifié comme un voleur. Sa tête, confite dans l'huile, sera envoyée à Kaï-No-Kami-Shinmer-Uesugi en gage de bonne volonté. Ses sabres brisés et souillés seront expédiés à Shinano-No-Kani-Tori, Daimyô de Shinano en signe d'avertissement. Le corps de Tosheba sera donné en pâture aux cochons et son territoire, soit un revenu annuel de 1 500 kokus, remis au samouraï de plus haut niveau du groupe. Chacun des personnages recevra 5 points de ON. Si le personnage défié par Shiun a refusé le combat mais que l'« affaire » se termine bien, il récupèrera le ON perdu par couardise (mais ne gagnera aucun ON supplémentaire).

En cas de non résolution de l'affaire par les personnages, il s'ensuivra une guerre (faites donc jouer les batailles aux personnages !) qui verra la défaite de la province de Kaï, mais la province de Suriga sera absorbée par celle de Shinano, suite à l'assassinat du Daimyô de Suriga par des Ninjas.

Les personnages deviendront alors sans maître, ni honneur.

	SHIUN	TOSHEBA
FORCE/JdP	25/13	20/7
AGILITE/JdP	30/15	20/7
VITESSE/JdP	40/18	15/5
SANTE/JdP	25/13	25/8
INTELLIGENCE/JdP	20/11	5/2
VOLONTE/JdP	40/18	10/3
	Bushi niv. 5	Bushi niv. 4
AGE	48	38
KI perm/actuel	10/9	6/6
Points de vie	53	50
Modif. dommages	+2	+1
Phase d'action de base	15	10
Zanshin	3	
Nb maxi d'actions	4	2
Mouvement de base	13	5
ARMES	Katana* (*équivalent. maîtresse)	Katana (supérieur)
CSB mod	23	18
Dom mod	D6+10	D6+8
BUGEI	Iaijutsu 110/20 Okuden « coup éclair » 110/20 Karumijutsu 70/14	Kenjutsu 82/16 Iaijutsu 86/17 Karumijutsu 102/20 Ju-Jitsu 61/12 Nitokenjutsu 70/14
	ARTS Shogaku 100/20 Jugaku 60/12 Tenyaku 40/8 Haiku 80/16 Mongaku 100/20	**CAPACITES** Bagarre 6 Escalade 10 Saut 8 Natation 11



Professeur Ratislav Gorganoff - Savant fou...

Ratislav voit le jour en 1870, dans un antique palais de St Petersbourg. Il est le fils du Prince Gorganoff, chef de la police secrète du Tsar.

Elève doué, le jeune Ratislav fait de brillantes études. Mais les premières atteintes d'une douloureuse maladie aigrissent son caractère. Il fuit le monde et se réfugie dans la solitude des bibliothèques.

A trente ans, Ratislav est nommé professeur de philologie comparée à l'université d'Arkhangelsh. Son travail ne l'empêche pas de poursuivre des recherches dans d'autres domaines : biologie spéculative, chimie, archéologie... Au cours de fouilles en Lesvonie Septentrionale, il découvre d'anciens livres de prophétie. Il parvient à les traduire, mais ne publie pas ses résultats.

Le Professeur Gorganoff quitte son pays en 1913. Après un séjour en Amérique, il s'installe en France à la fin de la Grande Guerre. Il rachète une usine à gaz désaffectée où il vit en reclus et se consacre entièrement à ses travaux.

Le maître et le serviteur

Le Professeur Gorganoff a le menton volontaire, le nez agressif, les yeux profondément enfoncés sous des sourcils noirs et drus. Sa peau a la couleur du vieux papier et ses mains sont agitées d'un tremblement perpétuel : il souffre d'une forme incurable de la maladie de Parkinson.

Le Professeur confie la réalisation de ses expériences à son fidèle serviteur, Zauch. Ce dernier est originaire de Lesvonie. Il est si laid que ses parents se débarrassèrent de lui en le donnant à Gorganoff. Zauch est en effet atteint d'hypertrichophérosis, monstruosité se traduisant par un développement anarchique des poils sur tout le corps.

Malgré son aspect bestial, Zauch est intelligent. Il a même fait quelques découvertes que Gorganoff s'est appropriées sans vergogne.

L'usine à gaz

Le Professeur s'est installé en pleine campagne, à six kilomètres d'un village (à chaque Gardien des Arcanes de le situer à son gré). L'usine à gaz a été construite dans la boucle d'une rivière. Un mur hérissé de barbelés la cerne totalement et l'isole du monde extérieur.

L'usine comporte une bâtisse aux murs blanchis à la chaux, un hangar et une cheminée en briques décapitée par la foudre. Trois réservoirs métalliques se dressent au bord de la rivière. Ils flottent sur des cuves à eau comme de gigantesques verres retournés. Le Professeur les a remplis de gaz toxiques sous pression. D'après ses calculs, les conditions qui règnent à l'intérieur sont les mêmes que sur la cinquième planète de l'étoile Archemar. Chaque réservoir est muni d'un hublot et d'un sas. Gorganoff y jette des cadavres putréfiés. Il espère que les vers qui grouillent dans la charogne vont survivre à l'expérience et évoluer vers des formes de vie supérieures : byakhees, vampires stellaires ou autres abominations extra-terrestres...

La bibliothèque

Le Professeur possède une fabuleuse collection de manuscrits reliés en peau de yéti, tous rédigés en lesvonien archaïque... Citons quelques titres :

« L'éloge de la fumée » et « La pénétration de la vacuité », œuvres monumentales exprimant la quintessence de la philosophie lesvonienne.

« Le miroir des temps à venir », de Nesfoner Halucidaz, qui prédit les grands événements de l'histoire mondiale jusqu'en 1988.

Une version du « Nécronomicon » déformée par cinq traductions successives.

Comment rencontrer le professeur ?

— Les investigateurs veulent faire traduire un manuscrit rédigé en lesvonien archaïque. Le Professeur accepte mais leur demande en échange un petit service : revêtir un scaphandre d'acier plombé et pénétrer dans les réservoirs pour une visite de contrôle.

— Dans une revue scientifique, les investigateurs lisent un article du Professeur sur un sujet qui les touche particulièrement et décident de le rencontrer.

— Après vingt ans d'esclavage, Zauch se révolte ! Le fidèle serviteur tue son maître et se sauve dans la forêt ; les investigateurs mènent l'enquête.

— Un réservoir explose. Un nuage empoisonné se répand sur la campagne. Le Professeur enfile un masque à gaz et poursuit ses expériences : il ne va tout de même pas les interrompre alors qu'elles sont sur le point d'aboutir. Les investigateurs sont chargés de le raisonner...

— Le Professeur a hérité des archives de son père qui comprennent quelques documents compromettants pour certains dirigeants de la Russie Soviétique. Les investigateurs peuvent être des agents communistes chargés de s'en emparer, ou au contraire des Russes blancs militants qui les veulent également.

— Tous les mois, la voiture d'un diplomate japonais traverse le petit village proche et s'engage sur le chemin de l'usine à gaz. Inquiet, le maire du village demande aux investigateurs de mener une enquête discrète. De deux choses l'une : soit le Professeur est en train de vendre le secret de l'arme ultime aux Japonais, soit il joue régulièrement au Go avec Son Excellence Hiorumi Sakamuta.

Alexis Lang

CARACTERISTIQUES POUR L'APPEL DE CTHULHU

Professeur Gorganoff

FOR : 6 DEX : 6 INT : 18 CON : 6 APP : 7
POU : 14 SAN : 18 TAI : 14 EDU : 20 PV : 10

Compétences — Astronomie 40 %, Discussion 20 %, Archéologie 70 %, Bibliothèque 75 %, Crédit 60 %, Chimie 80 %, Linguistique 80 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Russe 100 %, Lesvonien archaïque 85 %, Français 10 %.

Sortilèges : Terrible malédiction d'Azathoth, Signe de Voor, Flétrissement, Contacter une larve amorphe de Tsathogghua.

Zauch

FOR : 18 DEX : 14 INT : 16 CON : 18 APP : 1
POU : 6 SAN : 24 TAI : 16 EDU : 16 PV : 17

Compétences — Conduire automobile 30 %, Discrétion 70 %, Esquiver 40 %, Mécanique 40 %, Se cacher 45 %, Russe 80 %, Français 20 %, Fusil 45 %, Coups de poings 60 %.

Pierre Rosenthal, « routard » du jeu de rôle, fait le point. Avec l'aimable autorisation de Casus Belli...





Le Jeu de Rôle ici et Maintenant

Une flèche dans le ciel...

L'état du jeu de rôle ! Quelle galéjade ! Le mot même d'état m'impose une idée d'arrêt, de stagnation, de mort. Allais-je disséquer le jeu de rôle pour mieux le diagnostiquer, donner son état clinique et confirmer l'autopsie ? Comme le disait un rock'critic fameux : « le rock'n roll est mort le jour où on lui a ouvert un musée ».

Je préfère prendre l'image d'une flèche en plein vol. Si une photo en était prise, vous ne verriez qu'un bout de bois vaguement emplumé, tenant l'air comme par magie. Suivez-moi plutôt et regardons ensemble quel est l'homme qui a bandé l'arc, en quel bois a été taillée la flèche, comment il a décoché le coup, où est la cible, quels sont les vents qui la menacent, quelle est la rose qui l'a suscitée...

L'icosaèdre primordial

Je ne vous ferai pas l'injure de vous raconter à nouveau : « Mais qu'est-ce donc que le jeu de rôle ? » Il est là, des milliers de personnes le pratiquent, le connaissent, cela suffit (les autres peuvent toujours lire Chroniques d'Outre Monde nº 6 ou Jeux et Stratégie nº 38). Par contre, il est intéressant d'en survoler rapidement le développement, aux USA, en Angleterre et en France, des origines jusqu'à maintenant.

Or donc, en 1974, le premier jeu de rôle, Dungeons & Dragons (D&D), voit le jour aux Etats-Unis. Puis, de 1975 à 1978, de nouveaux éditeurs naissent, et créent de nouveaux jeux. Ce seront, parmi les plus marquants, Advanced Dungeons & Dragons (toujours par TSR), Gamma World (TSR), Chivalry & Sorcery (FGU), Aftermath (FGU), RuneQuest (Chaosium), Traveller (Games Designer's Workshop).

En France, les toutes premières boutiques s'ouvrent et importent ces rares produits, dont nos amis Belges, qui les pratiquent déjà, nous font l'éloge. Les prix sont assez élevés, la présentation souvent aux limites du supportable (illustrations hideuses, maquette lourde), la langue, quand ce n'est pas le langage, sont des handicaps. Bref, il fallait bien que ces jeux aient « quelque chose » pour susciter un tel engouement, un tel fanatisme.

Et pourtant, pourtant, nous ne faisions que découvrir les jeux de rôle que déjà la première révolution s'était effectuée sous nos yeux. En effet, D&D est avant tout un « jeu ». Il a été construit à tâtons, à coups de règles empiriques, dont le but principal était d'équilibrer l'univers, pour donner à chacun des joueurs autant de chances de « s'amuser » (puisque, par

définition, il n'y a pas de gagnants dans un jeu de rôle). Les autres jeux s'inspiraient largement de ce principe, ajoutant règles après règles, exceptions, restrictions, bref fournissant d'imposants catalogues fourre-tout.

Le premier jeu à se sortir de ce carcan, à le faire voler en éclats, a été RuneQuest. Tout d'abord il a ouvert la porte à la simulation moderne par deux critères : un monde cohérent, des règles de simulation universelles. C'est tout un espace de liberté qui se découvrait au joueur, par le choix continuel offert par des règles générales, et non plus un ensemble de tabous, d'édits, de restrictions, de castes. De plus, les créateurs avaient déjà pensé à l'idée de rendre leur système universel, de le transposer dans plusieurs univers, avec juste quelques aménagements (ce seront plus tard l'Appel de Cthulhu, Stormbringer, et d'autres). La France commence à se réveiller (suite à un prochain épisode).

Hyper-espace

Terre, 26 mars 1988, Paris, Porte de Versailles, l'ouverture du Salon International des Jeux de Réflexion. Où en sommes-nous ? Faisons un survol du salon et arrêtons-nous çà et là.

Les journaux

Lorsque le phénomène des jeux de rôle a commencé en France, il est resté forcément limité car il n'avait pas d'organe propre. Seuls quelques échos dans une presse parallèle faisaient état des nouvelles « lubies » des Américains. En 1980, le hors-série de Science et Vie, Jeux et Stratégie, fait découvrir ces nouveaux horizons et crée une brèche dans laquelle s'engouffre le magazine (à l'époque on aurait plutôt dit le fanzine) Casus Belli, qui se consacre à trois types de jeux étranges : les jeux de rôle, les wargames, les jeux diplomatiques.

Aujourd'hui, dans nos kiosques et nos boutiques, quatre journaux spécialisés : Casus Belli, Chroniques d'Outre Monde, Dragon Radieux, Graal. Qu'en est-il de leurs contenus respectifs ?

Casus Belli

C'est en quelque sorte le journal institutionnel, il a toujours évolué en suivant la tendance du marché. Dans sa première époque, il était partagé en trois tiers : jeux de rôle, wargames, jeux diplomatiques. Actuellement, les jeux de rôle représentent 70 % du contenu, les wargames 25 %, les jeux diplomatiques ont disparu ou presque. La partie strictement informative (manifestations, nouveautés) progresse sans cesse, dénotant l'expansion du marché, et il est fort probable que le magazine crée au fur et à mesure un espace réservé aux jeux de plateau, qui connaissent un succès sans cesse grandissant. Il a une image « neutre plutôt bienveillante », bien que certains lecteurs trouvent « que c'était mieux auparavant ». Nous verrons plus loin pourquoi.

Chroniques d'Outre Monde

Venu fin 1986, COM se place d'emblée sur un créneau « journalistique » : les joueurs adultes existent, parlons-leur comme à des adultes, soyons justes mais sans pitié.

Si l'on fait un bref retour en arrière, on peut penser à Info-Jeux qui fut le premier journal à penser en termes de « marché ». Son raisonnement était : le jeu de rôle se développe, un seul journal ne peut couvrir la globalité des demandes, surtout s'il est multi-jeux. Créons donc un journal entièrement tourné vers les jeux de rôle, et plutôt spécialisé dans « l'aide aux joueurs ». L'idée était séduisante, mais s'est heurtée rapidement à des difficultés d'assise financière et peut-être aussi, à un certain mépris de la clientèle puisque réalisée avec une « passion » qui paraissait plus être celle du profit que celle des joueurs.

Mais revenons à Chroniques, oui, le journal que vous avez entre les mains. Tout de suite, le ciblage des lecteurs donne un ton hargneux, méchant, mais personnel et reconnaissable. Dans ce sens, il s'agit d'une réussite. Mais le public n'est pas toujours ce que l'on croit, et il semblerait bien qu'il soit actuellement relativement jeune (13-14 ans), et surtout que ce ton si particulier gêne plutôt les joueurs adultes. Bref, Chroniques s'essouffle, passe au bord du gouffre, avant de changer de structure éditoriale, de recentrer ses sujets sur un plus large public, mais toujours en conservant son ton (qui, c'est le moins que l'on puisse dire, ne fait pas l'unanimité, ce qui est voulu). Il est toujours en vie et compte le rester encore longtemps.

Dragon Radieux

Ce journal aussi s'appuie sur une ligne déjà ouverte : s'adresser à un public restreint (les jeux de rôle) mais fidèle, lui proposer des articles pointus mais complets, ne pas tenter l'expérience risquée du kiosque mais continuer la diffusion par boutiques spécialisées et abonnements. Cette expérience avait été tentée en son temps par « Runes », avec un succès qui laissait présager une continuation prospère. Mais l'équilibre financier de ce genre de revue est précaire, et le refus de commission paritaire permettant l'envoi des journaux aux abonnés à moindre coût a précipité la chute d'un magazine qui sans cela, serait peut-être encore parmi nous.

Quant à Dragon Radieux, il va bien merci, essaye de ne pas se faire dépasser par ses succès, même s'il se lance maintenant dans l'édition de jeux à part entière.



Graal

Tout nouveau, tout récent (3 numéros), Graal chasse sur les terres de Casus Belli. C'est-à-dire qu'il est multi-jeux (rôles et wargames), de type plutôt informatif que polémique. Le magazine, dont le premier numéro était proche du fanzine, semble évoluer vers plus de professionnalisme à tous les niveaux (contenu et contenant) et vers un équilibre moitié-moitié jeux de rôle/wargame. Mais il est encore trop tôt pour pouvoir faire un bilan. Remarquons seulement qu'il est le seul mensuel. Chroniques a essayé de l'être à son début, mais il semble que la charge de travail d'une équipe réduite lamine rapidement les bonnes volontés.

Jeux & Stratégie

Un mot pour cette vénérable revue qui, si elle n'est pas consacrée aux jeux de rôle, fournit souvent des articles de référence pour les personnes en quête d'informations générales. Ainsi, elle a déjà publié des articles sur « le jeu de rôle en France », « les grandeur-nature », etc.

Plusieurs journaux?

Pourtant, la nécessité de plusieurs revues est indispensable. Tout d'abord, le marché et le nombre de jeux augmentent (à une allure sans cesse croissante). Et un seul journal n'a plus les moyens de couvrir tous les aspects de ce domaine. D'où d'ailleurs la sensation que les journaux deviennent « moins bons ». Effectivement, si vous achetiez un journal il y a quatre ans, vous saviez tout sur toutes les nouveautés, maintenant, on ne traite plus que du tiers des produits.

Le paradoxe vient du fait qu'il n'est pas possible de faire un journal avec tout ce que les autres ne font pas. Pour pouvoir vivre avec une diffusion en kiosque, il faut s'adresser à la grande majorité des joueurs et donc faire la critique du dernier jeu paru, publier un scénario Donjons et Dragons, etc., ce qui donne une impression d'uniformité des supports. Et là encore, la rentabilité n'est pas assurée. Que seraient devenus, Casus Belli s'il ne faisait pas partie du groupe Excelsior Publications, Chroniques d'Outre Monde s'il n'avait pas trouvé un repreneur? Il faut savoir que le journal que vous tenez entre vos mains n'est pas, comme un quotidien, le travail d'une trentaine de personnes, rédacteur en chef, secrétaires, rédacteurs adjoints, maquettistes, secrétaires de direction, chefs de rubriques. Au contraire, rarement plus de deux personnes sont salariées sur les journaux de jeux de rôle, et s'occupent de tout, de la frappe des textes à la correction et la maquette, empêchant pour le moment de faire du « vrai » journalisme, c'est-à-dire des reportages, des enquêtes, des études approfondies.

Seul un journal comme Dragon Radieux, même si lui aussi ne fait pas de « journalisme », peut se permettre de faire des articles ou des scénarios nombreux sur des jeux peu connus ou peu diffusés, car son équilibre financier et sa diffusion lui permettent d'avoir un public plus réduit. C'est dommage, car pour que le jeu de rôle soit vraiment connu du plus grand public, il faut des revues fortes, suffisamment nombreuses pour occuper un espace réservé dans les kiosques à journaux, à un endroit visible par tous.

Les fanzines

Un petit mot pour dire que je ne les oublie pas. Un fanzine est un magazine à faible tirage, réalisé par des fanatiques. Ils sont souvent l'émanation de clubs ou d'associations et ce n'est pas tant leur aspect qui doit compter que leur contenu. On les trouve dans les boutiques spécialisées locales, et surtout par abonnement. Dans le domaine du rock, de la BD ou de la SF, les fanzines ont souvent eu un rôle moteur, faisant découvrir des auteurs inconnus, apportant études complètes et innovantes. Le rôle de la découverte de jeunes auteurs, que ce soit par des aides de jeu, des scénarios, des dessins, de courts articles est effectif, même si on peut être réticent sur la qualité générale, mais l'intention est là. Par contre, il est dommage que si peu de fanzines se consacrent à ce que les « grands » ont bien du mal à faire, c'est-à-dire les critiques détaillées, exhaustives, intelligentes des jeux proposés sur le marché, sans limitation de niveau de détail ou de place. On attend toujours le P.L.G.P.P.U.R. (Plein La Gueule Pour Pas un Rond) ou l'Inrockuptible du jeu de rôle.

Les éditeurs

La différence entre les USA et la France est fondamentale. De l'autre côté de l'Atlantique, ce sont les créateurs qui ont monté leurs propres maisons d'édition. Evidemment, les lois du marché ont joué, les maisons ont été rachetées, les créateurs ont parfois même été chassés de leur propre entreprise (l'exemple type est celui de Gary Gygax, créateur d'Advanced Dungeons & Dragons). Mais quoiqu'il en soit, le créateur de jeu (à cause de la taille des USA, et donc du public) a une vraie audience. Il peut vivre de son travail, travailler en ateliers sur des projets de jeux, passer d'une maison à une autre. Car il n'y a pas d'autre production que locale.

En France, l'éditeur est avant tout (quoique cela évolue lentement) un importateur et un traducteur. Dans un premier temps, les jeux arrivaient non traduits, par un circuit d'importation qui passait par la Grande-Bretagne. L'engouement créé, quelques jeux français apparaissent : L'Ultime Epreuve (Jeux Actuels), Légendes Celtiques (Jeux Descartes), Empire Galactique (Robert Laffont). Mais si les ventes sont bonnes, elles sont faibles comparativement aux produits étrangers. Commence alors une vague de traductions (Donjons & Dragons, Appel de Cthulhu) qui n'ira qu'en s'accroissant, atteignant des sommets à

l'heure actuelle. Si on fait ses comptes, il est beaucoup plus rentable (et moins risqué) pour un éditeur d'acheter un produit qui a déjà fait ses preuves, qui a une notoriété, et de le traduire, que de produire un jeu français. Voyons un peu quels sont les éditeurs et les produits qu'ils proposent (nous verrons plus loin les créateurs qui s'auto-éditent).



Gallimard

Traductions : Œil Noir, Pendragon.

Production française : néant.

En dehors d'une production discutable dans son suivi et sa méconnaissance du monde du jeu de rôle (des boîtes de jeux sans suppléments prévus), il est dommage de constater que le géant de la littérature française se désintéresse de la production nationale.

Jeux Descartes

Traductions : Appel de Cthulhu, Paranoïa, Star Wars, James Bond (bientôt), Warhammer Fantasy Roleplaying Game (bientôt).

Production française : Légendes Celtiques, Légendes des Mille et Une Nuit, Légendes de la Table Ronde, Légendes de la Vallée des Rois, Maléfices.

Jeux Descartes est le plus gros éditeur de jeux de simulation français, et même si la série Légendes gonfle les chiffres, les produits sont suffisamment originaux pour compter individuellement. De plus, il est le seul à produire des suppléments originaux français pour des jeux américains.

Les Elfes

Traductions : néant.

Production française : Féerie.

Des ambitions, mais souvent déçues par des problèmes financiers divers.

Oriflam

Traductions : Stormbringer, RuneQuest, Hawkmoon (bientôt).

Production française : néant.

Une jeune maison qui cherche à remplir sa trésorerie avec de bons produits avant de (peut-être) produire des jeux français ?

Robert Laffont

Traductions : néant.

Production française : Empire Galactique, Avant Charlemagne.

C'est le seul éditeur français de « renommée » à avoir fait le pari de la création française, avec une grande diffusion. Mais il était peut-être trop tôt, au moment de la sortie d'Empire Galactique, pour le proposer sous une forme de livre, dans un réseau classique.



Hexagonal

Traductions : Bushido, Trois Mousquetaires, Jeu de Rôle de la Terre du Milieu, Battletech.

Production française : néant.

Jeux Actuels

Traductions : Tunnels & Trolls.

Production française : l'Ultime Epreuve, la Compagnie des Glaces.

Des tentatives intéressantes, mais des problèmes de choix de jeux, peut-être de marketing, ont fait stagner cette maison qui aurait pu grandir.

Ludodélire

Traductions : néant.

Production française : Miroirs des Terres Médianes.

La distribution de Rêve de Dragon a forcé la main de cet éditeur pour la publication de scénarios pour jeux de rôle . Peut-être n'est-ce qu'un début...

N.E.F.

Traductions : néant.

Production française : Rêve de Dragon.

Un bon produit, original, mais qui a souffert de la petitesse de sa maison d'édition, peu à même d'avoir seule un réseau de distribution efficace.

Schmidt

Traductions : Oeil Noir, Chill, Marvel Super Heroes (bientôt).

Production française : néant.

Un éditeur d'ampleur européenne s'intéresse au jeu de rôle. L'Oeil Noir est un produit allemand proposé en France par la maison mère. Contrairement à Gallimard, Schmidt connaît mieux son public et ses exigences. Mais il ne semble pas se diriger vers une quelconque production française.

Transecom

Traductions : Dungeons & Dragons, Advanced Dungeons & Dragons, Star Frontiers.

Production française : néant.

Un éditeur qui ne semble pas tellement s'intéresser à ses produits, même traduits. Alors, quant à parler d'un jeu français.

On trouve donc en faisant le total : traduction : 20, production française : 11. Il apparaît que les « gros » éditeurs favorisent la traduction, et que seules les maisons qui ont des traductions acquièrent une certaine rentabilité. Serait-ce la condamnation du jeu de rôle français?

Les créateurs

Mais pour faire un jeu de rôle, il faut quelqu'un pour l'écrire. En France, vers 1982-83, les joueurs pratiquent depuis trop peu de temps pour être vraiment frustrés par les jeux existants. Aussi, presque personne ne songe vraiment à faire un jeu « original ». Mais les éditeurs français pensent que la barrière de la langue doit être abattue. Bien sûr, ils songent aux traductions, mais les Américains, avec un marché solide, proposent alors des prix bien trop élevés. C'est ainsi que les premiers jeux français seront en fait des commandes, ou des appels d'offres. « Jeux Actuels » demande à Fabrice Cayla de faire un jeu simple, d'initiation, médiéval fantastique : l'Ultime Epreuve. Gérard Klein, de Robert Laffont, intéressé par la science-fiction et ces nouveaux jeux, demande à François Nedelec un jeu de space opera qui s'appellera Empire Galactique. Quant à « Jeux Descartes », il cherche un jeu d'inspiration française et se voit proposer, par une équipe de cinq créateurs, Légendes Celtiques. Ainsi, contrairement aux USA, l'initiative est venue des éditeurs. Editeurs qui, au vu des résultats bons, mais insuffisants, deviendront très réticents sur la production française.

Heureusement pour nous, malgré l'invasion d'Outre-Atlantique, des joueurs ne trouvent pas « leur » jeu de rôle et se mettent à l'inventer. Mais, quand il s'agit ensuite de l'éditer, c'est une tout autre affaire. On verra donc apparaître des copains qui se réunissent pour créer une structure d'édition et produire le jeu d'un ami, ou les créateurs eux-mêmes qui s'auto-éditent. Les meilleurs exemples sont Denis Gerfaud (Rêve de Dragon), édité par la NEF ; Croc (Bitume et bientôt Animonde) qui édite ses propres produits ; Nicolas Théry et Eric Bouchaud (Zone) qui créent Siroz Production pour leurs propres produits et bientôt d'autres.

Mais ces créateurs vivent-ils de leurs jeux de rôle? La réponse est non. Le marché français est trop petit pour cela. Les plus privilégiés ont de multiples activités dans le monde du jeu, mais ce n'est pas leur invention seule qui les nourrit. Les seuls qui s'en approchent sont ceux qui s'auto-éditent, mais alors on peut dire que c'est leur métier d'éditeur qui rapporte leur subsistance. Alors, créateur de jeu de rôle, un métier d'avenir? Il ne vaut mieux pas y compter, juste y rêver.

Le Public

Mais toutes ces personnes qui jouent aux jeux de rôle, qui sont-elles? Dans un premier temps, les amateurs avaient un certain niveau d'éducation, puisque devant connaître la langue anglaise, et se recrutaient beaucoup dans les milieux universitaires. Actuellement, cette tranche des premiers joueurs a vieilli et s'est transformée en cercles d'amis, souvent de professions libérales, ou de cadres supérieurs, qui jouent de temps en temps chez eux.

Inversement, le succès des « livres dont vous êtes le héros », des traductions françaises comme Donjons & Dragons ou l'Oeil Noir, ont amené un public de plus en plus jeune et nombreux au jeu de rôle. Ils ont maintenant en majorité de 13 à 16 ans, préfèrent les jeux plus simples, avec beaucoup d'action, que les jeux d'enquête ou psychologique. Mais, de façon contradictoire, s'ils sont de vrais fanatiques, ils ne se contentent pas de trouver que tel ou tel jeu est le meilleur et unique, mais en essayent de différents. Ils sont plus jeunes, mais plus ouverts et plus critiques.



Les structures associatives

Le jeu de rôle ayant commencé par être peu connu, propagé par une poignée de farouches prosélytes, il était naturel que se développent des structures de clubs. Ceux-ci ont idéalement pour fonction de rassembler des joueurs, de faire découvrir les jeux à de nouveaux membres, de proposer un large éventail de jeux pour aider au choix, à la variété et au plaisir.

Or, que se passe-t-il en réalité? Lorsque le joueur solitaire entre dans un club, il se sent très souvent rejeté (« Qu'est-ce que c'est que ce type qui vient nous embêter dans notre partie? Soyons désagréables et il partira bien vite »). Le désir de nouveauté n'est pas aussi grand qu'il le devrait, on se contente de jouer toujours et toujours aux mêmes jeux. De même, l'ambiance bon enfant est parfois gâchée par des querelles internes (« Je veux être président à la place du président »). Heureusement, il existe quand même des clubs sympathiques, accueillants, et à l'esprit ouvert.

Les manifestations

Lorsqu'un club, une association, veut se faire connaître, il ne trouve souvent qu'un seul moyen : organiser une manifestation. Et celle-ci, dans presque tous les cas, prend la forme d'un tournoi. C'est alors l'occasion d'une fête, d'une rencontre entre personnes qui vont prendre plaisir à jouer, à gagner des lots, à voir qu'ils ne sont pas seuls à pratiquer ce genre de jeux étranges. Mais le but est-il atteint? Non!

Un tournoi n'est jamais le moyen de faire découvrir le jeu de rôle. Les visiteurs (s'il y en a) sont effarés par cet ensemble de personnes criant autour de tables d'école. Mais personne n'est là pour les guider, pour leur expliquer. Et ils repartent, persuadés que tout le monde est fou... Pire encore, le jeu de rôle n'est en aucune manière propice à la compétition. Les notes n'ont aucune signification, sont très souvent subjectives, sujettes aux influences, favorisent l'agressivité plutôt que la coopération. Et lors de la remise des prix, on se plaint toujours de la mauvaise qualité du scénario, du maître qui ne vous a pas compris et vous a mal noté, des magouilles qui font que les organisateurs ont déjà tout prévu. Même si rien de tout cela n'est vrai, c'est infiniment dommage. Il n'y a qu'à voir l'exemple du Salon des Jeux de Réflexion de l'année dernière. Des joueurs derrière des barrières que le public ne pouvait passer, un bruit assourdissant, un refus complet de perdre du temps à expliquer puisqu'il fallait « gagner à tout prix ». Du coup, les visiteurs sont repartis frustrés, mais en ayant bien apprécié les wargames avec figurines, qui sont jolis, et où les joueurs sont civilisés.

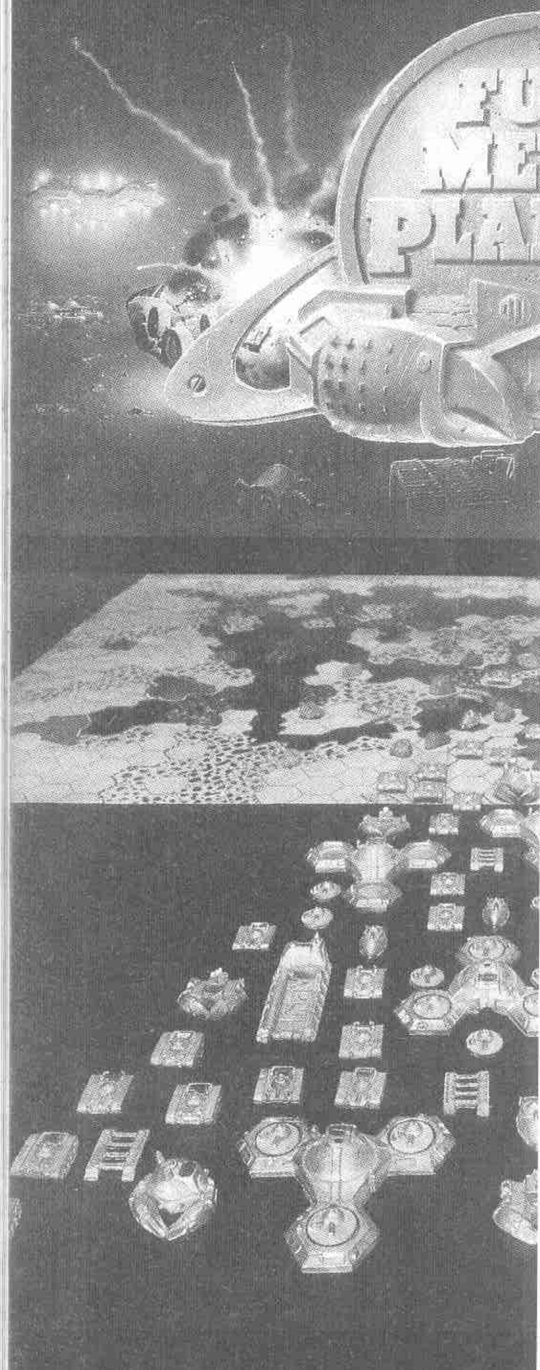
Si l'on veut faire connaître le jeu de rôle, il faut proposer des conférences pour l'expliquer aux néophytes, créer de fausses parties de démonstration pour montrer la pratique, prévoir des séances d'initiation pour ceux qui voudront se lancer. Mais évidemment, c'est beaucoup plus dur, long et ingrat. Je salue donc avec la plus grande chaleur tous les clubs qui, semaine après semaine, s'astreignent à ce sacerdoce.

Vases communicants

Notre civilisation de marketing génère de plus en plus de produits dérivés pour presque toutes les activités de loisir ou non. Un nouveau sport amènera aussitôt une ligne de vêtements « spécialement » conçus pour lui (comme un tuba, un maillet, et une plume d'oiseau). C'en est au point que ces dérivés deviennent plus rentables que le produit support.

Il en est de même pour le jeu de rôle. Un livre de règles n'est souvent pas suffisant pour jouer longtemps, il va falloir se procurer des scénarios, des suppléments donnant d'autres règles. Le cas le plus marquant est celui d'Advanced Dungeons & Dragons, qui totalise un nombre de scénarios et de suppléments impressionnant.

Plus symptomatique : la figurine de plomb. Censée représenter le personnage du joueur et les monstres, elle est maintenant collectionnée pour elle-même. Des quantités gigantesques de figurines sont vendues à un public très jeune qui ne découvre qu'après que l'on peut jouer avec. La marque Citadel a



même produit un jeu, a posteriori, pour permettre de jouer avec cette masse de personnages achetés. (Dans le chiffre d'affaires d'un magasin spécialisé, la figurine représente quasiment le poste le plus important).

D'autres jeux sont apparus qui revendiquent l'appellation « jeux de rôle », même s'ils n'en sont pas. Notamment quelques jeux de société avec plateau, et surtout des jeux informatiques. Heureusement, le processus fonctionne aussi dans les deux sens. Le phénomène des « livres dont vous êtes le héros », à l'origine parti des jeux de rôle pour s'en éloigner, y a amené un public jusqu'alors inconnu. Les figurines ont poussé des clients à acheter des jeux « pour voir ». Même les jeux les plus classiques ont profité du jeu de rôle. Ainsi, le célèbre « gendarmes et voleurs » de notre enfance a connu un regain par le biais du « Grandeur Nature » (aussi appelé semi-réel). Les joueurs se déguisent, prennent les rôles de personnages et agissent théâtralement dans des décors réels. Des règles dérivées des jeux de rôle simulent les aspects surnaturels de l'aventure.

Les jeux de société eux-mêmes ont subi cette influence. Nombreux sont les jeux où le joueur est maintenant un enquêteur, un chasseur de vampires, un chevalier. Bref, on ne déplace plus un pion anonyme mais quelqu'un, avec ses particularités et ses originalités.

Comme la science-fiction ou la bande dessinée, cantonnées à un ghetto et qui ont envahi les milieux du cinéma, de la presse, de la publicité jusqu'à faire partie de notre invisible quotidien, le jeu de rôle commence une entrée insidieuse et encore peu remarquée, mais pourtant très présente.

Les produits actuels

Si l'on se promène maintenant entre les stands, si l'on regarde les vitrines des magasins, que va-t-on y voir?

Tout d'abord reprenons notre petit itinéraire dans l'histoire du jeu de rôle, que nous avions arrêté avec RuneQuest. Les éditeurs américains, toujours à la recherche de nouveautés, ont commencé à proposer des jeux de rôle ne se déroulant plus dans un monde généraliste (le space opera, le médiéval, l'épouvante) mais utilisant un univers plus petit, faisant référence à une œuvre littéraire, une BD ou un film. Ce sont l'Appel de Cthulhu, James Bond, Star Wars, etc. Cette politique va donner deux effets. Tout d'abord augmenter le nombre de produits suffisamment distincts les uns des autres, et ainsi favoriser l'achat de plusieurs jeux de rôle par la même personne. Le public va devenir plus averti et critique. Mais, de façon inverse, chaque joueur a moins de temps à consacrer à chaque jeu, il faut donc que ceux-ci soient assimilables plus facilement, que les règles soient attrayantes, efficaces et simples. On va revenir, sans toutefois l'abandonner, de la simulation vers le jeu. Mais autant la première génération des jeux de rôle était faite de règles nombreuses et d'exceptions encore plus nombreuses (sans toutefois atteindre la complexité du plus grand jeu du monde : la grammaire française), autant cette troisième génération va chercher la synthèse. On peut dater cette étape par la sortie de James Bond, avec une table unique qui permet de résoudre tous les cas de jeu.

Pour l'instant, il ne semble pas qu'il y ait (dans le grand public) de quatrième génération. Par contre, on note un grand retour des jeux de plateau, mais aux thèmes et aux mécanismes très différents de nos Monopolys classiques. On arrive en effet à une limite inhérente aux jeux de rôle : le temps d'une partie est long (4 à 12 heures). Il est donc impossible d'augmenter le nombre d'acheteurs au-delà de la limite des gens capables d'avoir cette disponibilité. Pourtant, les personnes intéressées par les thèmes, par cet aspect novateur et simulationiste du jeu de rôle, sont de plus en plus nombreuses, tout en disposant seulement d'une soirée de temps en temps. D'où cette montée du jeu en boîte, aux règles vite apprises, à la durée de partie courte, et qui pourtant amènent le joueur dans un autre monde, comme le jeu de rôle.

Coup de gueule et Nostradamus

Alors! Alors! me dites-vous, que nous réserve l'avenir? Je n'en sais rien, et je voudrais plutôt vous parler du présent. Il y a des choses qui me démangent et me grattent dont je voudrais vous entretenir. Je n'engage que moi, bien évidemment, et le département d'état niera avoir eu connaissance de mes agissements, mais je profite lâchement de cette colonne ouverte pour m'épancher.

Tout d'abord, je suis fier de la production française. Au moment où on décrit le travail fait ici, où on s'extasie sur les « merveilles » américaines, il faut remettre les choses en place. L'Ultime Epreuve a été descendu en flèche à sa sortie pour n'être pas suffisamment compliqué, pour ne pas permettre assez de développement de jeu. Et aujourd'hui, on reconnaît la valeur qu'a eue pour le public (le marché, disent les éditeurs) l'initiation possible au travers de l'Œil Noir (dont il est quand même de bon ton de dire que le système « ne vaut rien »). Or quelle est la différence entre ces deux jeux : une diffusion de 100 000 exemplaires contre une de 3 000, une sortie intervenue trop tôt (avant la venue des livres interactifs). Alors que le système de jeu en était quand même bien supérieur.

De même, le jeu Empire Galactique, conçu sous une forme de livre, pour une grande diffusion, n'utilisant que des dés à six faces, pour que tous puissent y jouer sans matériel particulier, a été l'objet des critiques des « spécialistes ». On trouvait qu'un jeu devait sortir en boîte, avec des règles plus complexes et des dés spéciaux. Maintenant, Star Wars arrive, en

livre, avec seulement des dés à six faces. Là encore, il était trop tôt. Et maintenant, il est peut-être trop tard (Empire Galactique paraît ces jours-ci en Livre de Poche, quel succès aura-t-il ? Le test est important pour nous tous).

Méga est le premier jeu de rôle édité sous une forme de presse populaire, avec un très grand succès. Aucune tentative de ce genre n'a eu lieu à l'étranger.

Surtout, les jeux français sont en général plus intuitifs, tournés vers l'imaginaire et l'introspection, que leurs homologues américains ou anglais. Il me semble peu probable que les Français produisent un bon jeu de super héros. Mais j'aime l'ambiance historique de Légendes, qui nous fait sentir que nous sommes dans un vieux continent ; l'aspect onirique de Rêve de Dragon, où tout n'est que rêves et reflets de rêves ; le charme discret de Maléfices ; les rigolades débridées de Zone, les étranges sentiments d'Animonde.

Ce qui me désole profondément, c'est le manque total de politique des éditeurs français. Tout semble n'être que du coup à coup, des essais tentés à tâtons de peur de se tromper. Lorsque l'on proposait un jeu de rôle médiéval fantastique dans les années 82-83, c'était toujours la même réponse : Donjons existe déjà, pourquoi donc un jeu français ? Les Anglais ont subi pendant des années la domination des Etats-Unis, favorisée par l'absence de barrière linguale. Mais ils ont enfin réagi, ont décidé (de façon politique) de mettre en chantier leurs jeux, de les promouvoir, de les exporter, de devenir les plus grands.



Les éditeurs français attendent qu'on leur apporte les plus beaux jeux, tout faits, tout beaux, tout prêts. Et pendant ce temps, les Américains disent : donnez-nous une idée, et si elle nous semble valable, nous mettrons les hommes qu'il faut pour la réaliser. Ou encore : nous n'avons pas ce type de jeu, faisons le nôtre, mais mieux et moins cher que les concurrents.

Au lieu de quoi, les créateurs français ne travaillent pas, abandonnent le métier, dégoûtés. Pour qu'un Greg Costykian (Paranoïa, Toon, Price of Freedom, Star Wars) émerge, il a bien fallu qu'il commence par faire quelques jeux moins réussis. De même, plus un seul jeu américain n'est l'œuvre d'une personne unique. Elle est maintenant entourée d'aides concepteurs, de testeurs, de vérificateurs, etc.

Les éditeurs prospèrent (petitement mais sûrement) avec les traductions de jeux. Mais voient-ils vraiment le futur ? En 1992, les frontières européennes vont voler en éclat. Pourquoi les éditeurs britanniques laisseraient-ils faire des traductions à des Français alors qu'il leur sera si facile de le faire eux-mêmes sans problème de douane. Actuellement, les licences couvrent les pays ou les langues, mais comme d'habitude, les droits vont au plus riche. « Games Workshop » a de très grosses ambitions, ils essayent de s'implanter sur le marché américain. Mais si cela est difficile, ils ne négligeront pas non plus la France et l'Allemagne. Et s'ils proposent aux Américains d'acheter des droits pour toute l'Europe, traductions comprises, quel est le Français qui va pouvoir s'aligner ? Il nous faut une production forte, des idées, des auteurs, de l'exportation, sinon le jeu de rôle français continuera sa vie actuelle : petite.

Alors, le salut viendra-t-il des auteurs qui s'auto-éditent, qui font des efforts dans leur coin ? Je ne le crois malheureusement pas. Et pourtant... Croc, avec Bitume, a été le premier éditeur français à avoir une gamme de figurines spécialement réalisées pour son jeu (mais sa petite taille commerciale fait que les figurines ne lui rapportent rien d'autre que la gloire). Siroz Productions va vendre un pack comprenant, pour le prix d'un scénario, des règles complètes et courtes, une aventure et des personnages prétirés. Va-t-il y avoir adéquation entre une présentation « cheap » et un produit qui devrait être grand public (peut-être la quatrième génération ?) Rêve de Dragon sortira-t-il de l'ornière commerciale où il s'est malheureusement enfoncé ?

Je leur souhaite à tous longue vie et succès. Prospérité et rayonnement à notre culture française, avec pessimisme et espoir.

Pierre Rosenthal

Complément du panorama des jeux de rôle

Voici tous les jeux sortis depuis mai 87, ainsi que certains oublis maintenant réparés. La « cote d'amour » de Chroniques ne peut plus s'exprimer en nombre de « tentacules », comme dans les numéros 6 et 7, car les Tentacules Associés ne sont plus... Cette cote va donc maintenant de 0 (nul) à 4 (top of the top) étoiles. Rappelez-vous bien que c'est une cote d'amour. Les notes (simulation et ambiance) sur 20 sont établies par rapport au public auquel le jeu s'adresse.

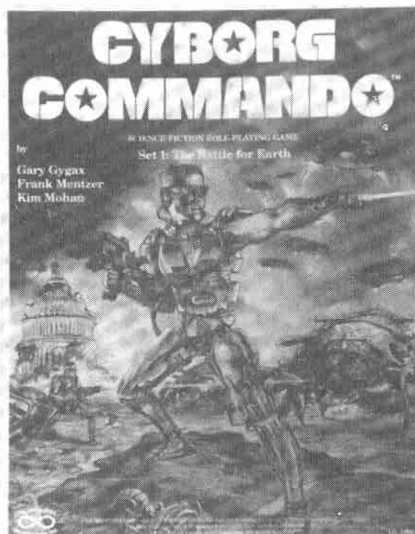
Les renseignements donnés sur les jeux édités par Palladium Games sont à prendre au conditionnel, nous avons en effet des difficultés pour obtenir des renseignements sur les productions de cet éditeur.

BEYOND THE SUPERNATURAL

Editeur : Palladium Games (USA)
Nombre d'éditions : 1
Thème : horreur
Accessibilité : joueurs confirmés
Matériel fourni : livret de règles
Extensions : néant
Disponibilité : nulle
Présentation : livret
Compatible avec les autres jeux de la firme.

CYBORG COMMANDO

Editeur : New Infinities Prod. (USA)
Auteurs : E. Gary Gygax, Frank Mentzer & Kim Mohan
Date de parution : 1987
Nombre d'éditions : 1
Thème : science fiction militariste
Accessibilité : joueurs confirmés
Simulation : 12
Ambiance : 6
Matériel fourni : trois livrets de règles, deux dés
Extensions : néant
Cote : 0
Disponibilité : boutiques spécialisées
Présentation : boîte
Après l'invasion de la terre par les terrrribles xénoborgs, notre seul espoir réside dans la « Force de Commandos Cyborgs », une petite armée d'humains à moitié transformés en robots et dotés d'un armement hyper sophistiqué. Laid et stupide, ce jeu ne nous donne qu'une alternative : la baston. Nul.



DEATHWORLD

Editeur : FASA (USA)
Nombre d'éditions : 1
Thème : science fiction
Disponibilité : nulle
Basé sur la fameuse trilogie de Harry Harrison, « Le Monde de la Mort », ce jeu met les personnages face à une nature hostile, sur une planète étrangère. Un thème intéressant.

DRAGON RAID

Editeur : Adventures Learning Systems (USA)
Thème : médiéval fantastique
Disponibilité : nulle
Jeu de rôle conçu pour enseigner les principes chrétiens par le biais du jeu. Amusant à comparer avec les délires théologiques des jeux de rôle médiévaux fantastiques classiques.

ENFORCERS

Editeur : 21st Century Games (USA)
Auteurs : Gary Bernard, Charles Mann et Larry Troth
Date de parution : 1987
Nombre d'éditions : 1
Thème : super héros
Accessibilité : fans only
Simulation : 18
Ambiance : 2
Matériel fourni : livret de règles
Extensions : néant
Cote : 0
Disponibilité : boutiques spécialisées
Présentation : livret
A Los Angeles en 2046, les super-héros ont pris en mains le maintien de l'ordre public, ce qui justifie bien entendu tous les excès. Bon à jeter.

EXPENDABLES

Editeur : Stellar Games (USA)
Date de parution : 1987
Nombre d'éditions : 1
Thème : science fiction
Disponibilité : nulle
Dans ce jeu, les joueurs incarnent les agents d'équipes d'exploration de planètes inconnues. Ils sont considérés comme des « consommables » et donc remplaçables. Touchante attention.

FIGHTING FANTASY

The Introductory Role-Playing Game

Editeur : Penguin Book (GB)
Auteur : Steve Jackson
Date de parution : 1984
Nombre d'éditions : 1
Thème : médiéval fantastique
Accessibilité : initiation
Simulation : 6
Ambiance : 2
Matériel fourni : règles, scénarios
Extensions : scénarios solos, livres de monstres
Cote : 0
Disponibilité : boutiques spécialisées
Présentation : livre de poche
Introduction au jeu de rôle utilisant le système des célèbres « Livres dont vous êtes le Héros » adaptés à un jeu avec arbitre, sans plus...

THE FUTURE KING

Editeur : Spellbinders (USA)
Auteur : Tom Moldway
Date de parution : 1984
Nombre d'éditions : 1
Thème : médiéval
Matériel fourni : règles, aides de jeu
Disponibilité : nulle
Divers personnages partent pour une quête destinée à réveiller le Roi Arthur, endormi depuis des siècles. A la limite du jeu de rôle et du jeu de plateau.

HUNTER PLANET

The All-Australian Role Playing Game

Editeur : Hunter Planet Adventurers Club (Australie)
Auteur : David Bruggeman
Date de parution : 1985
Nombre d'éditions : 2
Thème : science fiction
Accessibilité : débutants
Simulation : 5
Ambiance : 15
Matériel fourni : régles, scénario, feuilles de personnages, écran
Extensions : néant
Cote : * * *
Disponibilité : boutiques très spécialisées
Présentation : jaquette/paravent contenant les livrets
Ce jeu confronte les habitants de l'Empire Galactique aux autochtones d'une petite planète qui sert de réserve de chasse : la Terre. Lesdits autochtones ont pris la stupide habitude de se défendre...

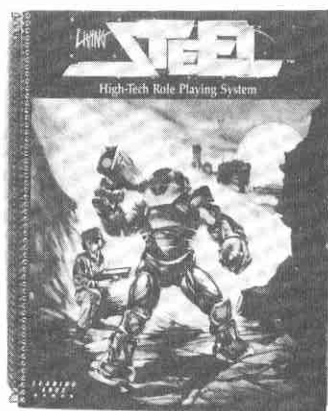
KNIGHT OF THE ROUND TABLE

Editeur : Gamescience (USA)
Nombre d'éditions : 1
Thème : médiéval fantastique
Extensions : néant
Disponibilité : nulle
Bien avant « Pendragon » et « Légendes », les joueurs américains ont été conviés à se joindre à la troupe des amis d'Arthur, autour de la Table Ronde.

LEGENDES DE LA VALLEE DES ROIS

Collection Premières Légendes

Editeur : Jeux Descartes
Auteur : Christian Caroli
Date de parution : 1988
Nombre d'éditions : 1
Thème : antiquité
Accessibilité : joueurs confirmés
Simulation : 17
Ambiance : 12
Matériel fourni : deux livrets de règles, un album de BD, des dés
Extensions : néant
Cote : * *
Disponibilité : boutiques spécialisées
Présentation : boîte
Dernier sorti de la série Premières Légendes et probablement un des plus délicats à jouer au niveau du rôle playing, étant donné la complexité et la rigidité de la société égyptienne. Le système est toujours égal à lui même.



LIVING STEEL

Editeur : Leading Edge Games (USA)
Auteur : Barry Nakazono
Date de parution : 1987
Nombre d'éditions : 1
Thème : science fiction
Accessibilité : joueurs confirmés
Simulation : 16
Ambiance : 4
Matériel fourni : livrets de règles
Extensions : scénarios
Cote : 0
Disponibilité : boutiques spécialisées
Présentation : boîte
En 2180, les sept mondes terriens furent envahis par les horribles spectraux, mais il reste un espoir : une force armée issue du passé, dotée d'un armement supérieur, etc. Les niaiseries habituelles...

THE MEGA ROLE PLAYING SYSTEM

Editeur : Mega Games LTD (Norvège)
Date de parution : 1987
Nombre d'éditions : 1
Thème : médiéval fantastique
Extensions : néant
Disponibilité : nulle
Jeu de rôle scandinave présenté au dernier GAMES DAY et importé en Angleterre par Games Workshop. Peut-être le verrons-nous bientôt.

MEGATRAVELLER

Science Fiction Role Playing

Editeur : Games Designer's Workshop (USA)
Auteur : Mark Miller
Date de parution : 1987
Nombre d'éditions : 1
Thème : science fiction
Accessibilité : joueurs confirmés
Simulation : 15
Ambiance : 14
Matériel fourni : trois livrets de règles
Extensions : aucune pour l'instant
Cote : * * *
Disponibilité : boutiques spécialisées
Présentation : boîte ou livrets séparés
« Megatraveller » est à « Traveller » ce que « RuneQuest III » est à « RuneQuest » : une remise en forme des règles tenant compte des nombreux additifs publiés dans différents magazines. Le monde de référence a lui aussi évolué.

MYTHES & LEGENDES

Auteur et éditeur : André Louis Gohin (France)
Date de parution : 1987
Nombre d'éditions : 1
Thème : médiéval fantastique
Matériel fourni : règles
Extensions : nº 1 de l'encyclopédie
Cote : * *
Disponibilité : par correspondance et dans quelques boutiques spécialisées
Présentation : livrets
Un jeu auto-édité bien réalisé et ne manquant pas d'intérêt.

NINJA & SUPERSPIES

Editeur : Palladium Games (USA)
Auteur : Kevin Siembieda
Thème : contemporain
Accessibilité : joueurs confirmés
Matériel fourni : règles
Extensions : néant
Disponibilité : nulle
Présentation : livret
L'éditeur annonce un jeu de rôle rempli d'espionnage, d'arts martiaux et de pouvoirs mystiques orientaux.

QUARTZ

La Quête de la Pierre du Temps

Auteurs et éditeurs : David Arsac et Patrice Vernet (France)
Date de parution : 1987
Nombre d'éditions : 1
Thème : voyages dans le temps et science fiction
Accessibilité : débutants
Matériel fourni : règles et trois scénarios
Extensions : néant
Cote : * *
Disponibilité : par correspondance
Présentation : livret de règles photocopiées
Une auto-édition sur un thème intéressant.

RAPIER & DAGGER

Editeur : Fantasy Games Unlimited (USA)
Auteur : Wilf K. Backhaus
Nombre d'éditions : 1
Thème : historique
Accessibilité : joueurs confirmés
Simulation : 16
Ambiance : 7
Matériel fourni : livrets de règles
Extensions : néant
Cote : *
Disponibilité : nulle
Présentation : livret
Similaire à « En Garde » de GDW, ce jeu est surtout intéressant pour la reconstitution des duels, très techniques et très précis.

RHAND : MORNING STAR MISSION

Editeur : Leading Edge Games (USA)
Auteur : Barry Nakazono
Date de parution : 1984
Nombre d'éditions : 1
Thèmes : science fiction, médiéval fantastique
Accessibilité : joueurs confirmés
Simulation : 14
Ambiance : 4
Matériel fourni : règles, trois départs de scénarios
Extensions : suppléments
Cote : 0
Disponibilité : boutiques spécialisées
Présentation : livret
Dans la série « Phœnix Command » et « Living Steel », ce jeu utilise le système du premier et le cadre des Sept Mondes du second. Plusieurs siècles après l'invasion des Spectraux, la planète Rhand est devenue un monde médiéval fantastique dans lequel vont s'aventurer les membres d'une troupe d'élite, ORCA... Nullissime, comme tous les jeux de Leading Edge.

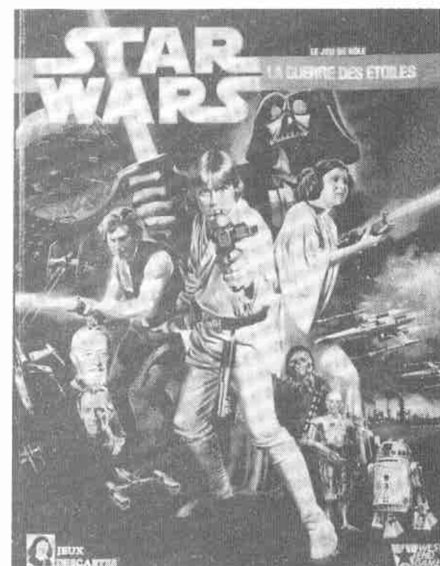
ROYAUME DES DRAGONS

Editeur : Editions Dragon Radieux (France)
Auteur : Paul Chion
Date de parution : 1987
Nombre d'éditions : 1
Thème : médiéval fantastique
Accessibilité : initiation
Simulation : 8
Ambiance : 13
Matériel fourni : règles, mini scénario, carte
Extensions : néant
Cote : * *
Disponibilité : par correspondance
Présentation : une feuille volante
L'un des plus petits jeux de rôle, avec « ROLE » et « Sombre Cauchemar ». Conçu pour initier les enfants dans une ambiance médiévale fantastique.

SOMBRE CAUCHEMAR

Auteur et éditeur : Pierre Nicolas Lapointe (France)
Date de parution : 1987
Nombre d'éditions : 2
Thème : horreur
Accessibilité : initiation
Simulation : 8
Ambiance : 15
Matériel fourni : règles, minis scénarios
Extensions : néant
Cote : * * *
Disponibilité : par correspondance
Présentation : livret de 16 pages
Jeu de rôle d'horreur « apéritif » sympa et amusant.





STAR ROVERS

Thème : science fiction
Disponibilité : nulle

STAR TREK

Editeur : Héritage Games (USA)
Thème : science fiction
Disponibilité : nulle

STAR TREK

Adventure on the final frontier

Editeur : Gamescience (USA)
Auteur : Michael Kurtick
Thème : science fiction
Disponibilité : nulle
Clone de « Star Patrol », du même auteur, basé sur la série culte américaine. Il n'a pas eu beaucoup plus de succès que le jeu de Héritage Games. Les droits ont été rachetés par FASA Corp.



STAR WARS

The Role Playing Game

Editeur : West End Games (USA)
Auteur : Greg Costikyan
Date de parution : 1987
Nombre d'éditions : 1
Thème : science fiction
Accessibilité : initiation
Simulation : 5
Ambiance : 16
Matériel fourni : livre de règles
Extensions : le Sourcebook, guide de l'environnement et Star Warriors, le wargame tactique.
Cote : * *
Disponibilité : boutiques spécialisées
Présentation : livre cartonné

Ne me dites pas que vous êtes le gars qui ne connaît pas STAR WARS ?... C'est gentil, compréhensible par un enfant de six ans mais ça ne vise pas bien loin. Les joueurs confirmés n'y ont pas tous trouvé leur compte.

TIMELORDS

Editeur : Blacksburg Tactical Research Center (USA)
Auteur : Gerg Porter
Date de parution : 1987
Nombre d'éditions : 1
Thème : science fiction, voyages dans le temps
Accessibilité : joueurs confirmés
Simulation : 15
Ambiance : 12
Matériel fourni : règles
Extensions : néant
Cote : *
Disponibilité : boutiques spécialisées
Présentation : livret

Un nouveau jeu de voyages temporels ! Le thème est moins bien exploité que dans « Dr WHO » ou « Timemaster », et le système, dérivé de « Morrow Project », avec des consonances à la « Héro Games » n'est pas agréable à mettre en œuvre. Le principal intérêt du jeu réside dans une aide de jeu pour quantifier les caractéristiques des personnages qui, comme dans la première édition des règles de TRAUMA, se jouent eux-mêmes.

TOP SECRET S.I.

The Espionnage Role Playing Game

Editeur : TSR (USA)
Auteur : Douglas Niles
Date de parution : 1987
Nombre d'éditions : 1
Thème : espionnage
Accessibilité : débutants
Simulation : 13
Ambiance : 16
Matériel fourni : quatre livrets de règles, un écran, des plans, des figurines en carton et des dés
Extensions : 2 suppléments et deux scénarios (voir « Vitrines » de ce numéro)
Cote : * * * *
Disponibilité : boutiques spécialisées
Présentation : boîte

Refonte complète de l'ancien « Top Secret », dont elle ne garde que le nom et quelques illustrations, cette version comble avec bonheur les lacunes de la première version. Etudié sur des bases modernes, ce jeu est simple, clair, proposant des résolutions rapides et précises : une grande réussite de chez TSR qui risque de poser des problèmes à son concurrent direct : « James Bond 007 ».

VIETNAM

Auteur et éditeur : Olivier Andres (France)
Date de parution : 1987
Nombre d'éditions : 1
Thème : militariste
Accessibilité : joueurs confirmés
Matériel fourni : livret de règles
Extensions : néant
Cote : 0
Disponibilité : par correspondance
Présentation : livret photocopié

Situé au Vietnam des années 60, ce jeu propose aux joueurs d'incarner des vietnamiens face aux envahisseurs américains. Règles peu claires et thème aussi sympa que celui de « Recon ».

WIZARDS' REALM

Editeur : Mystic Swamp (USA)
Auteurs : Cheryl Duval, Niels Erickson, William Murphy et Clifford Polite
Date de parution : 1981
Nombre d'éditions : 1
Thème : médiéval fantastique
Accessibilité : débutants
Simulation : 13
Ambiance : 10
Matériel fourni : règles, cartes, feuilles de personnages, dés, figurines cartonnées
Extensions : néant
Cote : * *
Disponibilité : nulle
Présentation : livre de règles et classeur pour tous les accessoires

Croisement de « AD&D » et « RuneQuest », ce jeu de rôle; malgré quelques bugs dans les règles, ne manque pas d'intérêt.

Patrice Mermoud

De l'huile sur le feu !

On nous a souvent fait le reproche d'être une bande de méchants galopins entretenant de fausses polémiques simplement pour jouer les sales gosses. Bien entendu, c'est vrai, ou du moins, c'est partiellement vrai... Contrairement à ce que notre ami (?) Fang a l'habitude de signer, cet article, sous des abords pour le moins provocateurs, est sérieux sur le fond : les jeux totalitaristes existent, ils sont déjà là, nous vous en avons déjà parlé dans VITRINES. Le cas est grave et le problème réel. On remerciera notre demi-orc de nous avoir épargné P.O.F qu'il s'est déjà permis de « traiter » dans Chroniques n° 7.

DEMARRAGE DANS LA JOIE

Tout a commencé pour moi par une suggestion apparemment innocente du docteur Destroy : « Fang, toi qui aimes tant Price of Freedom... si tu nous faisais un article sur les jeux de rôle totalitaires ? »

Aussitôt dit, aussitôt fait. J'ai plongé dans la bibliothèque de Chroniques et j'en suis ressorti bardé de boîtes aux couleurs criardes, aux slogans prometteurs : **Plutôt rouge que mort ! L'Amérique contre-attaque ! Résistance à l'envahisseur ! Combat d'homme-à-homme intense ! Combattants de la liberté !...**

Tout ce qui ressemblait de près ou de loin à un jeu militariste ou fasciste y est passé, du meilleur au pire, en passant par le simplement ridicule. Et au fond des mines de Minas Morgûl, j'ai passé des jours entiers à potasser les règles de **CYBORG COMMANDO**, les aides de jeu de **PHOENIX COMMAND**, les scénarios de **PRICE OF FREEDOM**.

Quelle définition donner du fascisme, d'ailleurs ? Les abrutis qui écrivaient à Bafouilles, nous suppliant de leur servir tout cuits des scénarios où ils pourraient s'imaginer en SS tortionnaires étaient-ils des fascistes, ou de pauvres minables séduits par la grosseur supposée du M16 du docteur Destroy ? C'est quoi, en 1988, le fascisme ? Sans courir vers le dictionnaire, nous dirons qu'il s'agit d'une doctrine née au vingtième siècle, qui s'établit et se maintient par la force, qui prône la soumission totale au pouvoir en place, et à l'élite dirigeante. Très bien, me direz-vous, mais la définition pêche par excès, incluant aussi bien le régime communiste soviétique que le nazisme... Ne jouons pas trop sur les mots... Ce que je désirais, c'était dégager, dans l'amas de toutes ces règles, la cohérence de l'univers de jeu sous-jacent, et tenter de l'analyser. Existait-il parmi ces jeux de rôle des jeux qui prônaient le totalitarisme, l'écrasement de l'homme par l'homme ? Ou m'étais-je laissé aveugler par la rumeur ambiante, et les cris d'orfraie poussés de-ci, de-là par certains détracteurs du jeu de rôle ? (voir l'article **Dangereux les dragons ?** dans le numéro 5).

LES INOFFENSIFS

FREEDOM FIGHTERS (FGU), sous une couverture ringarde, semblait contenir le prototype du jeu survivaliste américain. Les Russes sont entrés dans Paris (Texas). A vous, braves Américains, de défendre vos magnétoscopes l'arme à la main. L'argument était identique à celui de **PRICE OF FREEDOM (West End Games)** qui avait attiré les lazzis de toute la presse française de jeu de rôle pour sa débilité avérée et son côté « Stallone rencontre le retour du fils de Staline... ». Je m'attendais à y trouver les mêmes niaiseries que dans son célèbre clone : points d'héroïsme attribués d'office aux joueurs américains — sur le principe qu'un Américain, même gras du bide, vaut trois militaires soviétiques bourrés de vodka — endoctrinement anti-communiste primaire, dépeignant le Russe moyen comme un sadique lâche et incompétent, etc... Au lieu de quoi je trouvais un système de jeu cohérent, une création de personnage intéressante, prenant en compte l'allégeance du personnage à la cause de la guérilla, son historique de vie, etc... L'Ennemi ? ce n'était pas forcément le méchant Soviet. Ce pouvait être une race d'aliens, comme dans La Guerre des Mondes, ou même un parti politique indéterminé qui aurait imposé son emprise à la nation américaine... Les joueurs devenaient effectivement des Combattants de la Liberté, et chaque groupe pouvait créer son univers de jeu, dans sa propre ville, et se fondre dans la peau d'un résistant de l'ombre... Assez excitant, et pas plus manichéen que AD&D...

Un peu déçu, je l'avoue, je me penchai alors sur **PHOENIX COMMAND (Leading Edge)**. L'abruti croulant sous le poids d'un Uzi, d'un fusil à pompe, d'un lance-roquettes, d'un mortier et de quelques grenades et munitions diverses me semblait hautement prometteur. Et bien pas l'ombre du bout d'une remarque fasciste entre ces lignes. De longues énumérations d'armes, une simulation correcte mais affreusement compliquée... le genre de jeu qui plaît à ceux qui s'excitent sur la couverture de MERCENARY et autres magazines pour body-builders torturés...

YEAR OF THE PHOENIX (FGU), sous un titre très proche, mettait les joueurs dans la situation des membres d'une équipe antiterroriste américaine, à bord du Phœnix, une navette spatiale chargée de porter secours à une station américaine aux mains d'affreux terroristes lybiens. Le livret du joueur, sous le titre ronflant de SPACE COMMAND TRAINING MANUAL, semblait prometteur. Un sergent instructeur, qui n'avait rien à envier à celui de Full Metal Jacket, y faisait de votre personnage un homme (un vrai !) au gré des 50 pages du livret, à force d'engueulades et de jeux de mots d'une rare finesse. Ceux qui passent cet entraînement (entendez-par-là les joueurs assez masochistes pour continuer) se retrouvent propulsés dans la navette PHOENIX avec une mission simple et de bon goût : 1) les terroristes qui ont pris le contrôle de la station de l'espace ont décidé de tuer les otages un à un si leurs exigences — non précisées — ne trouvent pas satisfaction ; 2) ils ont posé une bombe à bord de la station ; 3) ce sont des fanatiques sans scrupules...

Imaginez la scène dans la salle de briefing : « Alors, les p'tits gars, qu'est-ce que vous pensez de la situation ? », demande l'adjudant. Un petit jeune répond : « On pourrait créer une diversion, tenter d'envoyer une mission de négociation, ou encore dérégler à distance les conditions atmosphériques à l'intérieur de la station pour leur faire perdre connaissance ou simplement les désavantager en cas de combat ? ». L'adjudant sourit : « Bravo, p'tit gars ! Tu as perdu une bonne occasion de fermer ta grande gueule ! Les ordres viennent en ligne directe du Président des USA ! Ces types sont des malades fanatiques irrécupérables, donc la tactique est la suivante : vous allez leur foncer dans le lard, tous feux allumés, sans poser de questions ! »...

Si, si, c'est débile mais c'est comme ça. Je ne connais aucun joueur (et je ne cherche pas à en connaître) qui obtempérerait à un ordre aussi stupide, mais il semble que le joueur américain moyen soit supposé avaler ce genre d'âneries... Les guignols partent donc au casse-pipe, les terroristes font détoner leur bombinette dès le début de l'attaque, tout le monde est pulvérisé, y compris bien entendu les otages..., et Reagan se rendort au milieu des tubes et des perfusions de sa tente à oxygène... Non, j'en rajoute un peu, c'est vrai. Il y a des survivants : les personnages des joueurs... Et oui, comme quoi le ridicule ne tue pas. Ils retombent sur Terre 300 ans après (ne cherchez pas à comprendre !), la terre



entre-temps a été envahie par les Zoviets ! Gags, quiproquos, amusement garanti... Dommage, car la suite du scénario est assez inventive, pour ceux qui auront tenu jusque là. Tout ça est donc un peu ringard, mais toujours pas bien méchant.

Restait **CYBORG COMMANDO (New Infinities)**, et ses joueurs carapaçonnés à la Robocop défendant la Terre contre des aliens répugnants (bientôt les jouets en vente dans tous les supermarchés...). Il y en a que ça amuse. Personnellement, je classe ça au même niveau d'intérêt que les dessins animés japonais.

L'écume au bord des lèvres, j'abordais la dernière ligne droite avec **DELTA FORCE (Task Force Games)** et le syndrome RAMBO étalé en couverture : AMERICA STRIKES BACK ! Allez, Ronald, on va leur mettre gros à ces macaques ! La règle détaillant les points de victoire vaut son pesant de cigarillos cubains : 6 terroristes prennent en otage un ambassadeur américain et sa secrétaire. Pendant l'opération antiterroriste, la secrétaire prend une balle perdue, trois gamins qui passaient dans la rue se mangent une rafale d'Uzi et tous les terroristes sont arrêtés. Bilan :

— + 12 pour la libération de l'ambassadeur ;

— + 48 pour la capture des terroristes ;

— − 2 pour la mort de la secrétaire ;

— 0 pour les gamins (c'étaient des Libanais...)

Résultat des courses : 58 points ou SPECTACULAR SUCCESS! comme disent les auteurs de ce torchon. On savait l'Amérique schizophrène, mais à ce point-là, on touche au sublime, dans la grande lignée du raid en hélicoptère sur l'Iran en 82, ou du raid sur Tripoli en 86... Lamentable, mais exempt de toute considération politique...

BETTER DEAD THAN DREDD

J'en étais là, abruti par ce flot repoussant d'âneries militaristes, quand la porte de mon repaire a volé en éclat. Un type baraqué, habillé en super-héros, a fait irruption dans la pièce : « Bonne soirée, citoyen. Ceci est un CRIME-BLITZ. »

« Pardon ? » ai-je rétorqué, un peu décontenancé, du fond de mon fauteuil. « Code criminel de Mega-City One, Section 59 (D) : Un juge peut pénétrer dans le local d'un citoyen pour y mener une enquête de routine intensive, sans l'accord de ce dernier... » a marmonné ce zombie. Et il a rajouté « Nul n'est censé ignorer la loi... Résistance à un officier dans l'exercice de ses fonctions, ça peut aller chercher dans les 6 mois à 3 ans... »

Il a commencé à fouiner partout, et je me suis levé pour tenter de l'interrompre : « Ecoutez, il y a erreur. Et puis je ne suis pas citoyen de Mega-City One. Nous sommes à Minas Morgûl, ici, vous savez bien, juste un peu à l'ouest de l'empire du grand Sauron... ». « Propos séditieux envers le gouvernement de Mega-City One : 2 à 5 ans » a t-il murmuré en continuant d'ouvrir mes coffres et de renverser le contenu à terre. Je me suis interposé, mais il avait trouvé ce qu'il cherchait. Son regard glacial ne put dissimuler une certaine satisfaction : « Ah ! Possession de bandes dessinées et de livres interdits par l'Etat ! 1 an pour chaque ! » a t-il gloussé en jetant à terre ma collection de Chroniques d'Outre-Monde, L'Echo des Savanes et le dernier John Difool...

J'ai essayé de le maîtriser, mais plus rien ne pouvait l'arrêter : « Que vois-je ? Une tasse de café avec du sucre ? ! Quelle perversion ! 1 an pour le café selon la loi sur les excitants ! 6 mois pour le sucre, potentiellement néfaste pour la santé ! Allons, ne perdons pas de temps, vous êtes fait comme un rat, espèce de perp dégoûtant ! Nom, matricule, adresse ?... ». Machinalement, j'ai répondu : « Fang, écrivain, Minas »... « Ecrivain ! ! ! » a hurlé l'autre taré ! « mais vous ne savez pas que de nos jours, on BRULE les livres ! ! ! Vous en prendrez pour vingt-cinq ans minimum ! »... J'étais atterré.

Je venais de passer des heures à déchiffrer des jeux d'une rare niaiserie, sans succès, au péril de ma santé mentale déjà fort déficiente et, presque par hasard, ce type débarquait chez moi, portant toute la morgue typique du fasciste pur et dur sur sa gueule de statue. J'ai craqué. L'uniforme, la haine, l'utilisation de la force, l'adhésion à un code moral rigide, l'absence de compassion, la suffisance, la certitude d'appartenir à la race des seigneurs... ce type représentait tout ce que je haïssais, tout ce que j'avais vainement cherché à combattre dans tous ces jeux débiles mais foncièrement naïfs... Je n'avais même pas pensé à lui une seconde au début de cet article. Il se trouvait beaucoup d'amateurs pour apprécier l'humour particulier de son univers de jeu, et je n'avais pas pris la peine de bien en analyser les règles et l'atmosphère.

Lorsque j'en ai eu fini avec lui, j'ai déposé ses restes sur le tapis du salon (une de ses vertèbres cervicales est allée rouler sous le sofa), et je me suis plongé dans cette belle boîte de jeu en provenance d'Angleterre — **JUDGE DREDD (Games Worksop)** —. J'ai tout avalé d'un trait. J'avais cru que le jeu de rôle, même dans ses incarnations les plus idiotes, respectait l'individualisme forcené des joueurs... Et bien non, il existait bien un jeu où les héros, sous couvert de l'uniforme, se livraient à l'écrasement systématique des plus faibles, sans être autorisés à montrer un minimum d'humanité. Le temps des premiers remords passé, j'ai retrouvé un certain calme. Bien sûr, je m'étais encore laissé emporter sur la voie sans issue de la violence... Mais au fond de moi, j'ai conscience d'avoir libéré ce pauvre homme d'une vie triste et sans joie. BETTER DEAD THAN DREDD !

Fang

Dans le genre « les gentilles petites histoires de famille », celle-ci dépasse son concurrent le plus sérieux : Dallas.

La mythologie nordique

Après les deux précédents articles, « Des clercs plus clairs » (Chroniques nº 9) très simple et général, et « L'origine des mythologies » (Chroniques nº 10) beaucoup plus complexe où je m'interrogeais sur ce qu'était une mythologie, voici venir le gros de notre étude.

Je vais commencer par décrire la mythologie nordique, pour pouvoir l'adapter au jeu et aider ainsi le joueur incarnant un clerc scandinave à rendre son personnage plus crédible et consistant. Cet article et ceux qui suivront complètent « Des clercs plus clairs », où je n'abordais aucune mythologie en particulier.

Allons-y donc pour la mythologie scandinave.

SKOP

Lorsqu'on étudie la civilisation des Anciens Scandinaves, on est frappé par le fait que tous leurs textes sont dominés par l'omniprésente figure du DESTIN. Tout est écrit d'avance pour tout, y compris pour les Dieux. Tout est soumis au destin et rien ne peut lui échapper. Quoi qu'on fasse, c'est le destin qui nous guide même si on le connaît. Pour le Scandinave, le destin est une divinité, la plus grande et la plus puissante de toutes. Il lui donne de nombreux noms, dont Sköp qui veut dire destinée, ce qui a été façonné. Tout puissant DESTIN. Les divinités du destin sont les Norns, ce sont elles qui fixent les destinées à chaque naissance et elles sont immuables. Pour un Nordique, le destin est sacré.

Eiginn màtt ok megin (force propre et capacité de chance)

Si tout est fixé d'avance, à quoi bon vivre sans pouvoir guider sa vie ? Pourquoi ne pas se laisser aller et attendre ? Et bien le Scandinave dit non, il vit pleinement. Il est habité par « Vighugr » (l'esprit de la lutte). Il participe à son destin, il le prend en charge. Il méprise la lâcheté et le scepticisme, ignore le suicide, hait l'homosexualité. Le destin est sacré et il s'est incarné en lui. Il l'accepte et l'accomplit. Un homme que le destin a délaissé est mort, ou c'est tout comme, car il est désacralisé.

— La dignité de l'homme, sa grandeur, seront d'accomplir sa destinée, de l'incarner volontairement, de la prendre en charge.

— Il n'y a pas de solitaire : la mesure de cet accomplissement se prend au regard d'autrui, dont le témoignage a force de consécration publique (Régis BOYER/Evelyne LOT-FALK : « Les religions de l'Europe du Nord » - Fayard-Denoël).

Assez disserté sur le Destin et intéressons-nous maintenant à la genèse, aux différents Dieux que l'on retrouve dans le Legend Lore, et aux autres, puis au Ragnarök. Il existe un texte fort important qui décrit en détail la cosmogonie scandinave, de la création à la fin du monde ou, pour traduire dans leurs termes, « le crépuscule (ou destin) des puissances » : c'est la Völuspà.

LA GENÈSE

« C'était au premier âge
Où il n'y avait rien,
Ni sable ni mer
Ni froides vagues ;
De terre point n'y avait
Ni de ciel élevé,
Béant était le vide
Et d'herbe nulle part. »

(Völuspà, str 3).

C'est clair, au début il n'y a que le Chaos. Faisons appel au Gylfaginning, autre texte tiré de l'Edda de Snorri Sturlusson. Au début il n'y a que le vide béant (Ginnungapap) ; au nord se trouve Niflheim (monde des ténèbres), couvert de glace et de givre ; au sud se trouve Mùspellheim, un monde de feu. La rencontre de ces deux mondes donna naissance à Ymir, le premier être, un géant

du givre et père de toute cette mauvaise race dont les individus sont aussi appelés Thurs.

Un jour qu'Ymir dormait, il entra en transpiration ; de sous son bras gauche naquirent un homme et une femme, puis un fils de par ses pieds. C'est de là que proviennent toutes les races. Puis de la transpiration qui gouttait, naquit la vache Adumla . De ses pis coulent quatre fleuves de lait qui abreuvent Ymir.

Elle se nourrissait en léchant les pierres givrées ; ce faisant, de la pierre sortit un homme en trois jours. Il se nommait Buri et il engendra Burr qui épousa Bestla, une géante du givre, qui lui donna trois fils : Odin, Vili et Vé dans l'ordre.

Puis les fils de Burr tuèrent Ymir. Ils mirent son corps entre Niflheim et Mùspellheim (entre le froid et le chaud, au milieu de Ginnungapap). De son sang, ils firent la mer, les lacs et les rivières ; de sa chair, la terre ; de ses os, les montagnes ; de ses dents, les amas de cailloux ; de son crâne, le ciel porté par quatre nains nommés Nordri, Sudri, Austri et Vestri. Des étincelles et des scories provenant de Mùspellheim, ils firent les lumières du ciel et de la terre. Ils firent la terre ronde et la profonde mer se trouve à l'extérieur. Sur le rivage de cette mer, ils donnèrent aux géants de la terre à bâtir, Jötunheimr. A l'intérieur des terres, ils firent Midgardr avec les cils d'Ymir. Enfin, avec la cervelle d'Ymir, ils firent les nuages.

La création de l'homme

Un jour, les fils de Burr marchaient le long du rivage et de deux souches ils firent un homme et une femme d'où descendent tous les humains. La Völuspà (str 17 et 18) ne dit pas tout à fait la même chose. La différence réside dans les protagonistes. Ce n'est plus Odin, Vili et Vé mais Odin, Hoenir et Lodur :

« 17. *(...) trois Ases*
(...)
Trouvèrent sur le sol,
De peu de force doués
Ask et Embla (les deux souches)
Privés de destinée.
18. *Ils n'avaient pas d'esprit,*
ils n'avaient pas de sens,
De sang ni de son
Ni de saines couleurs ;
Odin donna l'esprit,
Hoenir donna le sens,
Lodur donna le sang
Et les saines couleurs. »

Odin est connu, Hoenir ne se trouve qu'ici et Lodur, il semble, et les experts sont d'accord, que ce soit Loki. Les hommes sont donc nés et ils vivent dans Midgardr. Alors les Dieux entreprirent la construction d'Asgardr (l'enclos aux Ases), à côté duquel s'étend la plaine Idavöllr. Asgardr est au centre de Midgardr qui est ceint de la grande mer au-delà de laquelle se trouve Utgardr (l'enclos du dehors), domaine des démons, des géants et autres créatures monstrueuses et maléfiques (R. Boyer ; « La Religion des Anciens Scandinaves » - Ed. Payot).

La construction d'Asgardr

Elle est relatée dans le chapitre 41 de la Gylfaginning et, par certains côtés, elle ressemble à une bonne grosse farce, surtout pour Loki.

Cela se passe au début, les Dieux ont posé les fondations de Midgardr et fait le Valhöll. Arriva alors un géant, maître d'œuvre, qui leur proposa de construire Asgardr en un an et demi en échange de quoi il aurait Freya, le soleil et la lune. Après délibérations, les Dieux décidèrent d'accéder aux désirs du géant si celui-ci construisait la forteresse en un hiver seulement et, sur les conseils de Loki, il fut décidé qu'il pourrait s'aider uniquement de son cheval Svadilfari, car il lui avait été interdit d'employer des humains.

Quelle ne fut pas la surprise des Dieux lorsqu'ils virent que l'étalon du géant traînait des blocs de pierre aussi gros que les montagnes ! A trois jours du début de l'été, il ne restait plus que le porche à réaliser... Les Dieux se réunirent et forcèrent Loki, par la peur, à empêcher le géant de finir à temps.

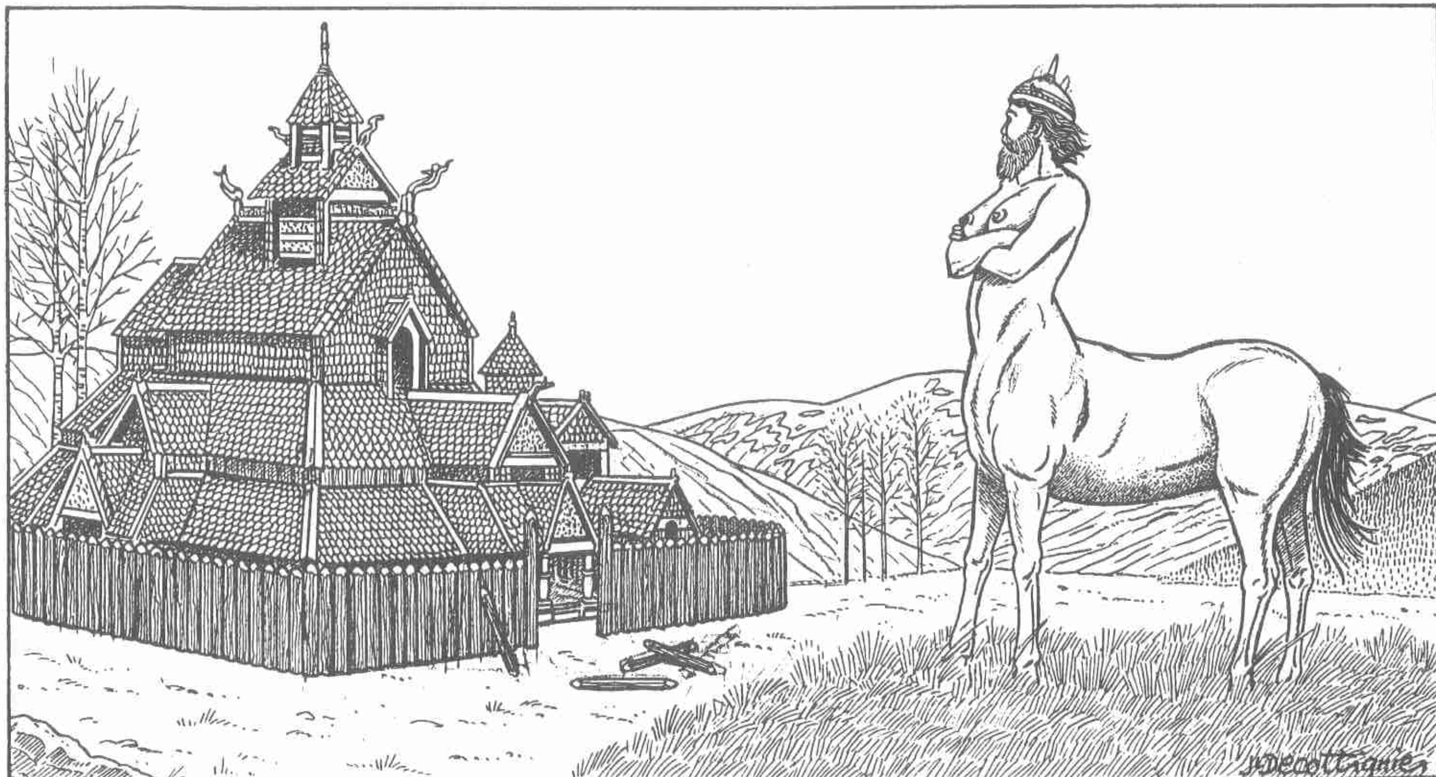
Loki sortit donc dehors sous la forme d'une jument en rut. L'étalon, se laissant aller à l'appel de Dame Nature, se mit à courir derrière la jument Loki, et le géant à courir derrière son cheval. La construction ne fut pas finie à temps, le géant eut la tête fracassée par Thor et Loki fut engrossé par le superbe étalon. Peu de temps après, Loki mit au monde un magnifique poulain gris à huit pattes qui devint plus tard Sleipnir, le coursier d'Odin.

La création de la poésie

Parmi les dieux, il y a deux grandes familles : les Ases avec Odin et Thor à leur tête, et les Vanes avec Njordr et Freyr, son fils, à leur tête.

Pour une raison obscure (encore que la Völuspà en donne une : ce serait de la faute d'une certaine Gullveig, qui se traduit par puissance ou ivresse de l'or), les Ases et les Vanes vinrent à se faire la guerre. Longtemps la victoire ne revint à aucun camp, aussi les Dieux tinrent conseil et prêtèrent serment.

Ils crachèrent dans un chaudron pour sceller ce serment. Du contenu du chau-



dron, ils firent un homme, Kvasir, qui était le plus sage. Un jour il fut tué par deux nains qui mirent son sang dans un chaudron (Odrérir) et dans deux jarres (Son et Bodn). Ils y mêlèrent du miel et le mélange donna un hydromel rendant poète celui qui en boît.

Mais les deux nains tombèrent sous le pouvoir du géant Suttungr et, pour avoir la vie sauve, ils lui donnèrent le précieux hydromel. Voilà alors Odin qui entre en scène sous le nom de Bolverkr ! Par ruse, il réussit à s'introduire chez Suttungr, à séduire sa femme qui, comblée et conquise, lui permet de boire trois gorgées du divin nectar. En ces trois gorgées, Odin boit le contenu des trois récipients puis s'enfuit par les airs sous la forme d'un aigle, poursuivi par Suttungr, également transformé en aigle. De justesse Odin réussit à arriver à Asgardr sain et sauf et donne le nectar de poésie aux Dieux.

La poésie est aussi appelée don d'Odin, boisson d'Odin, trouvaille d'Odin, butin d'Odin ou boisson des Ases.

La mort de Baldr

Je vis Baldr,
Le Dieu ensanglanté,
Le fils d'Odin,
Marqué par le destin ;
Se dressait, poussée
Plus haut que la plaine,
Grêle et très belle,
La branche de gui.
Sortit de cet arbre
Qui grêle semblait
Le douloureux trait funeste
Que lança Höd
Le frère de Baldr était
Né trop tôt,
Celui-là n'avait qu'une nuit
Qui tua le fils d'Odin.

Völuspà Str 31 et 32

Tout a commencé par un songe que fit Baldr et où il se vit mort. Il en parla aux Dieux qui tinrent conseil. Baldr était le plus beau et le meilleur des Dieux. A la fin du conseil, Frigg, la mère de Baldr, partit parcourir le monde pour faire prêter serment à toutes choses animées et inanimées de ne jamais faire mal à Baldr. Les serments furent scellés. Mais Frigg oublia de faire prêter serment au gui qui était à peine né. Puis elle rentra annoncer la nouvelle.

Alors les Dieux inventèrent un jeu : ils lançaient toutes sortes d'objets ou d'armes sur Baldr, qui ne pouvait être blessé par rien...

Un jour, Loki réussit par la ruse à faire dire à Frigg ce qui pouvait blesser Baldr. Il partit alors à la recherche d'une branche de gui et revint au moment où les Dieux se livraient à leur jeu favori. Il remarqua Hödr, le dieu aveugle et frère de Baldr, qui ne participait pas au jeu. Loki lui parla et lui dit de lancer sur le meilleur des Dieux ce trait insignifiant (le gui), lui Loki, serait ses yeux. Hödr lança le gui qui transperça Baldr de part en part de sorte qu'il tomba mort. Les Dieux eurent grand chagrin. (Là, la Völuspà indique qu'un des frères de Baldr, Vali, âgé d'une nuit, tua Hödr le meurtrier de Baldr. Mais revenons maintenant à la Gylfaginning, chap. 48).

Les Dieux firent une cérémonie funéraire tandis que Hermód, autre fils d'Odin, envoyé par Odin et les Ases, monté sur Sleipnir, fit un voyage de 9 jours et 9 nuits pour se rendre chez Hel, à Niflheim, le monde des ténèbres, des morts, pour lui demander de ne pas garder Baldr, mais de le laisser revenir parmi les siens. Hel y consentit à condition que toutes choses animées et inanimées pleurassent la mort de Baldr. Hermód fit le voyage du retour et fit son rapport. Alors les Ases envoyèrent des messagers qui rencontrèrent toutes choses et toutes pleurèrent. Ils étaient sur le chemin du retour lorsqu'ils demandèrent à une vieille femme, dans une grotte, de pleurer le mort. Mais cette vieille femme, qui n'était autre que Loki transformé, ne pleura que des larmes sèches. Aussi Baldr resta-t-il au royaume ténébreux de Hel.

Les Dieux furent très en colère et coururent longtemps après Loki le rusé, qui finalement fut capturé non loin de chez lui. Puis les Dieux prirent Vàli et Nari, les fils de Loki. Ils transformèrent Vàli en loup qui mit en pièces Nari. Avec ses intestins, ils lièrent Loki. Puis Skadi, la femme de Njordr, plaça un serpent venimeux au-dessus de Loki de telle sorte que le venin goutte sur son visage. La compagne de Loki recueillle ce venin dans un bol qu'elle vide lorsqu'il est plein. La douleur ressentie par Loki, due au venin qui tombe sur son visage, est telle que ses mouvements de douleur font trembler les montagnes et la terre.

C'est donc Loki qui provoque les tremblements de terre, attendant dans la souffrance le jour du Ragnarök.

Le Ragnarök

« Puis Surtr projette du feu sur la terre et consume tous les mondes ». (Gylfaginning, chap. 50).

Deux textes importants existent sur le Ragnarök : le Gylfaginning, en prose, et un poème, la Völuspà. Il faut dire que Völuspà signifie « prédiction de la voyante ». C'est-à-dire que tout comme la mort de Baldr, le Ragnarök est une vision d'avenir, dictée par le destin et donc inéluctable.

Dans cette gigantesque bataille du Ragnarök qui se tiendra sur la belle plaine de Vigrid, aux portes d'Asgardr, la grande majorité des Dieux périront. Personnellement je préfère, d'un point de vue pratique, le Gylfaginning à la Völuspà qui, en tant que poème scaldique, a une construction plutôt compliquée. Mais je le préfère surtout pour l'épisode de Vidar tuant Fenrir car, et Dumézil l'a brillamment démontré, il présente, tout comme cette grande bataille eschatologique, de fortes réminiscences Indo-Européennes et une grande similitude avec le Dieu Hindou Vishnù. Lisons donc le chapitre 50 du Gylfaginning ou tout au moins une partie :

« (...) Il y aura de grandes batailles dans le monde entier. (...) Nul n'épargnera son père ou son fils. (...) Le loup avalera le soleil (...). L'autre loup avalera la lune. (...) Fenrir se détachera. La mer déferlera sur la terre car le serpent de Midgardr se retournera dans sa fureur de géant et montera à terre. Là-dessus se détache le navire qui s'appelle Naglfari : il est fait des ongles des morts. (...) Le géant qui le dirige s'appelle Hrym. Le loup Fenrir va, la gueule béante, la mâchoire inférieure contre la terre et la supérieure contre le ciel. (...) Le feu jaillit de ses yeux et de ses naseaux. (...) Dans ce fracas, le ciel s'entr'ouvre et les fils de Muspell arrivent chevauchant. Surtr vient en tête, précédé et suivi de feu ardent. (...) quand ils traversent Bifrost, le pont se brise. Les fils de Muspell (géant du feu) se rendent à la bataille dans une plaine qui s'appelle Vigrid. Y arrivent également Fenrir et le serpent. Loki s'y trouve aussi, ainsi que Hrym avec tous les Thurs du givre ; accompagnent Loki tous les guerriers de Hel, mais les fils de Muspell ont leur propre ligne de bataille, violemment lumineuse. Quand ces événements arrivent, Heimdall se lève et souffle de toutes ses forces dans Gjallahorn. (...) Ygdrasill tremble et nulle créature n'est sans crainte dans le ciel et sur la terre. Les Ases et tous les Einherjars (...) s'avancent à la bataille (...). En tête chevauche Odin (...) avec sa lance Gungnir. Il marche à la rencontre de Fenrir (...). Freyr va se battre contre Surtr et il y a rude mêlée avant que Freyr ne tombe (...). S'est également détaché le chien Garm (...). Il lutte contre Tyr et ils s'entretuent. Thor occit le serpent de Midgardr et fait neuf pas, puis il tombe à terre, tué par le venin que le serpent a vomi sur lui. Le loup Fenrir engloutit Odin. C'est sa mort. Mais dans l'instant qui suit, Vidar se précipite et écrase d'un pied la mâchoire inférieure du loup. (...) D'une main il saisit la mâchoire supérieure du loup et lui arrache la gueule : ce sera la mort du loup. Loki se bat contre Heimdall et ils s'entretuent. Puis Surtr projette du feu sur la terre et consume les mondes. »

***FIN DE LA BATAILLE,* les Dieux sont morts. Est-ce la fin absolue ? Non, une résurrection suit. A l'ombre d'Yggdrasill, l'arbre du monde, deux êtres ont été épargnés, Vie et Vivace. Ils retrouvent un nouveau soleil. Egalement reviennent les Dieux bons uniquement, Baldr à leur tête. A ses côtés sont Hödr, son frère qui l'avait tué malgré lui, Vidar et Vàli, Modi et Magni, les fils de Thor qui auront Mjollnir. Le soleil avait eu une fille qui a survécu au cataclysme, et elle marche maintenant sur les traces de sa mère (pour les Scandinaves le soleil est féminin).**

LES CRÉATURES DU MONDE SCANDINAVE





Les géants

Ce sont des créatures humanoïdes, très grandes et très fortes, mais elles ne sont pas bêtes, au contraire. Elles possèdent la science des runes et peuvent voir l'avenir. Lorsqu'Odin veut savoir le futur, il va consulter la tête de Mimir qui, avant qu'on la lui sépare du corps, était un géant. Ils sont les premiers, toutes les races y compris les Dieux descendent d'eux. Les parents d'Odin sont des géants, la mère de Thor est une géante. Ils sont laids et souvent monstrueux, mais leurs filles sont belles et séduisent les Dieux. Ils habitent loin de Midgard, au-delà de la mer extérieure, à Utgard, en un lieu nommé Jötunheimr. Le chef des géants du feu est Surtr, le chef des géants du givre est Hrym (et non pas Thrym comme il est marqué dans le Legend Lore). Thrym est un géant que Thor tuera, aidé de la ruse de Loki, car il avait osé lui voler son marteau ; cet épisode est relaté dans « Le chant de Thrym » où l'on voit Thor le viril obligé de se déguiser en femme pour pouvoir récupérer son marteau.

Les nains

Ce sont, comme chacun sait, des créatures fort anciennes et souterraines. Les nains étaient là bien avant les hommes. Ils craignent la lumière du soleil car elle peut les transformer en pierre. Dans l'Alvissmal, Thor, qui pourtant n'est pas très rusé, utilise ce désavantage pour venir à bout du nain Alviss. Ce sont des créatures divines et il ne faut pas les confondre avec leurs cousins dégénérés du Prime Material. Ce sont eux qui ont forgé les armes et armures des Dieux, y compris Mjollnir, la lance et l'anneau d'Odin. Alors... ne confondez pas. Ils s'en vexeraient !

Les alfes

Ce sont des créatures aériennes, légères et poétiques qui ont pour grand ami Freyr avec qui elles partagent les mêmes occupations : la fertilité, les cultures... Les alfes habitent Alfheim et il ne faut pas les confondre avec les elfes qui, eux, habitent sur le Prime Material. Les alfes sont divins et rencontrent souvent les Dieux. Il est bon de ne pas les agresser car, bien que pratiquant des occupations fort peu martiales, ce sont des combattants extrêmement redoutables et ils usent naturellement de magie (pas les elfes qui sont les alfes du Prime Material).

Les Dieux

Les Dieux scandinaves sont très nombreux et leur généalogie assez complexe, mais voici les plus importants .

Odin a eu plusieurs épouses, de Fjörgyn (Jörd), il eut Thor, de Frigg, il eut Baldr et Hödr, de la géante Rindr, il eut Vali et Vidar.

Thor a pour femme Sif et ils ont pour enfants Modi et Magni.

Freyr et Freya sont frère et sœur et ont pour père Njordr : tous trois sont des Vanes et Njordr est dieu de la mer tout comme Aegir qui lui est un Ase. Freya a pour époux Od et ils ont une fille très belle, Hnoss.

Loki a eu pas mal de progéniture, mais les plus importantes sont sans conteste Sleipnir le cheval d'Odin, Hel la déesse du monde des ténèbres, Jörmungandr (Midgardsormr) le serpent ; il a certainement eu d'autres rejetons monstrueux mais ils ne nous intéressent pas ici.

Odin

« Odin est le premier et le plus vieux de tous les Ases ; il règne sur toutes choses et, bien que les Dieux soient puissants, ils le servent tous (...). Il s'appelle aussi Valfödr parce que tous ceux qui tombent sur le champ de bataille sont ses fils adoptifs. Il leur donne place dans Vahöll et Vingolf et on les appelle Einhrejar » (Gylfaginning, chap. 19).

Physiquement, c'est un personnage inquiétant. Il est grand, imposant, porte manteau bleu sombre et grand chapeau rabattu, non pour cacher son visage mais à cause de son orbite vide : il est borgne. Son œil, il l'a laissé en gage dans la source de Mimir, au pied d'Yggdrasill, l'arbre du monde ; ainsi il peut consulter la tête de Mimir qui repose dans la source pour connaître le passé, le présent et l'avenir. Odin possède aussi la science des runes : pour l'obtenir, il a fait une chose que peu auraient faite...

Havamal str. 138 et 139.

Je sais que je pendis
A l'arbre battu par les vents
Neuf nuits pleines
Navré d'une lance
Et donné à Odin,
Moi-même à moi-même donné,
A cet arbre
Dont nul ne sait
D'où proviennent les racines.
Point de pain ne me remirent,
Ni de coupe ;
Je scrutai en dessous,
Je ramassai les runes,
Hurlant les ramassai .
De là, retombai.

Odin s'est pendu pour obtenir la science des runes. Les runes sont magiques et nécessaires à sa pratique. La suite du poème est terrifiante et nous montre clairement que seul le sacrifice peut nous mener à la connaissance...

Voilà, c'est tout ce que je mettrais sur les Dieux ici car ce qu'il reste à dire sur eux, leur fonction, sera pour le prochain article, ceci allant de pair avec les cérémonies, le culte et les rites. En attendant, prenez patience, vous en savez à présent pas mal et si vous en voulez plus, lisez le prochain numéro de Chroniques et ce qui suit. Bon courage.

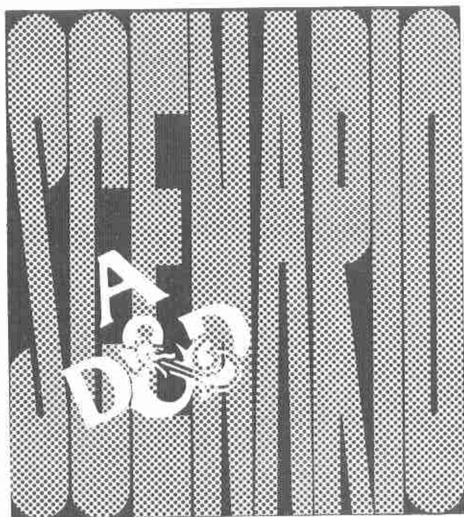
Patrick Pelleau

BIBLIOGRAPHIE

— Dumézil Georges : « Loki » Ed. Flammarion.

— Boyer Régis : « La religion des anciens Scandinaves » - Ed. Payot.

— Boyer Régis /Lot-Falk Evelyne : « Les religions de l'Europe du Nord » Ed. Fayard-Denoël.



Coupant avec la tradition du Kersh, TAI-SHAN est une récréation à prendre à divers degrés prévue pour des personnages de niveaux 10 et plus.

François Marcela-Froideval

TAI-SHAN

Ce scénario n'est pas un scénario comme les autres ! D'abord il se déplace, et peut se rendre là où cela vous arrange, l'on peut aussi tout y gagner et tout y perdre (la vie et plus encore). Après tout, le TAI-SHAN est comme le mal ; séduisant, trompeur et dangereux ! Vos aventuriers parviendront-ils à déjouer ses pièges et ses séductions ?

Vos aventuriers, après de hauts faits, se croient tranquilles et savourent un repos qui leur semble justifié. Les pauvres ! Déjà, à l'horizon, se dessinent les voiles de l'énorme jonque TAI-SHAN qui apporte avec elle son cortège millénaire de troubles et de désolation.

Bien que sa taille soit énorme, cette jonque passe totalement inaperçue aux yeux de celui qui n'éprouve aucun désir ou sentiment troubles. Cela fait cent ans que le TAI-SHAN n'a pas accosté au port de Lui-Hang, car ainsi le veut le pacte : un accostage par an, tous les cent ans dans chaque port, et pas plus. Lisez immédiatement le passage se rapportant à la jonque, et à sa prise de contrôle sur la ville.

Vos aventuriers sont au port de Mei-Ling, dans l'un des grands hôtels de la ville haute ayant vue sur les bateaux. Utilisez l'accroche suivante pour l'un des personnages.

Tandis que vous flânez nonchalamment dans les rues de la ville, il vous semble soudain qu'il y règne une animation pour le moins inhabituelle. Des gens semblent courir dans la rue, toutes castes confondues. Un vieux mandarin grabataire et très sage fouette l'un de ses esclaves sur le dos duquel il est juché afin qu'il aille plus vite. Fu Yeng Poo, le vieux samouraï, vous semble soudain rajeuni de vingt ans et trotte avec une délicieuse créature qui n'a pas l'air de trouver sa compagnie désagréable. Un mendiant à qui vous faites généralement l'aumône se promène vêtu de soieries précieuses et vous salue amicalement à l'aide de son éventail. Le seul défaut dans ce tableau est qu'hier ce dernier était manchot ! Un riche marchand mendie au coin d'une rue, vêtu d'un sac de riz. Le chef des gardes danse une gigue au milieu de la place, entouré par ses soldats qui, riant bêtement, tapent en cadence dans leurs mains. Au milieu de ce chaos, vous voyez le magistrat courir en tous sens et invectiver ses officiers en pure perte. Soudain, il vous aperçoit, océan de calme au milieu de la tourmente, et se précipite vers vous en vous appelant son ami le plus cher ! Oubliant qu'il y a une semaine il voulait vous faire pendre...

— « Bien aimé (il dit le nom du personnage) dans mes bras ! J'ai besoin de toi ! Mille pièces d'or si tu trouves la cause de ce désordre, et je te donne en plus trois esclaves et cinq lingots d'or si tu ramènes l'ordre. Es-tu d'accord ? (Il ne vous laisse pas répondre).

— Merci ! Grand merci ! Puissent les Dieux te le rendre au centuple. Je retourne à mon palais, tu m'y trouveras si tu me cherches ».

Vous le voyez partir comme un fou vers son palais et vous entendez un grand bruit signifiant que la porte est verrouillée comme pour un siège ! Ainsi que ses plaintes aiguës :

— « Si l'Empereur apprend cela, il va me crucifier ! Ou m'infliger la mort des mille (1) ! Oï oï oï misère ! »

(1) La mort des mille est une délicieuse coutume chinoise réservée à l'exécution des individus les plus méritants. Dans un grand vase sont placés mille papiers sur lesquels sont inscrites des parties du corps, chaque partie étant trois fois représentée. Quatre papiers portent en outre la solution définitive, abrégeant ainsi le supplice. Le bourreau tire au hasard un papier et applique son art sur la partie concernée. Il y a trois traitements pour chaque partie, selon le papier tiré : brûler, couper, broyer. La mort n'intervient que lorsque le bourreau tire l'un des quatre papiers portant le symbole de mort. Dernier détail piquant : les quatre papiers décisifs sont d'une couleur différente des autres !

Vous restez un moment bêtement statique en regardant la porte du haut magistrat, à peine conscient du bruit des gardes qui, pour l'instant, dansent à grand bruit et en hurlant de rire la ronde du roi des singes. Soudain, vous sentez un poids dans votre main et, regardant la cause de cette sensation, vous voyez le dragon de jade (1) de la magistrature impériale qui vous donne la haute main sur toute la population de cette contrée, et que le haut magistrat vous a mis dans la main avant de partir.

Considérant que la proposition est intéressante, et enthousiasmé à l'idée d'être pour un moment aussi puissant que le haut mandarin, vous vous précipitez à votre demeure pour retrouver vos compagnons, les gardes ne pouvant apparemment vous être d'aucune utilité pour votre mission.

HIER SOIR VERS ONZE HEURES

Une proue immense étale les vagues, sa tête de dragon semble regarder au loin les lumières du port de MEI-LING. Le vent gonfle les voiles de la colossale jonque et, pourtant, il n'y a pas de vent ! Le gouvernail fait virer le bateau et, pourtant, il n'y a pas de timonier à la barre ! Tout en haut de la poupe, trois formes en robe de mandarin regardent aussi les lumières. L'une d'elles tape alors dans ses mains. Aussitôt la tête du dragon semble se relever et ouvrir la bouche ! Une voix titanesque tonne alors audessus des flots :

— « Je suis TAI-SHAN et au nom de l'ancien pacte je demande le passage pour qu'une fois encore l'épreuve s'accomplisse ! »

Un lourd gémissement tissé des plaintes de milliers d'âmes s'élève alors, et le vaisseau commence à frémir comme s'il allait se briser. Un gong déchirant rompt alors la plainte et le vaisseau s'immobilise un moment très bref, il est maintenant complètement sur le plan matériel ! La tête de dragon s'abaisse à nouveau et regarde calmement au loin, ses narines frémissant des appels de haine, de désir, de vengeance et de mort. Sur le dernier pont, les trois silhouettes se regardent et sourient. Peu de temps après, la grande jonque pénètre dans le port de Mei-Ling.

Heure du serpent d'airain

Les gardes qui surveillent l'entrée du port de Mei-Lin voient avec surprise une énorme jonque de cinq étages pénétrer dans le port. Un étrange sentiment de fascination les envahit, et ils ne prêtent pas la moindre attention aux deux jonques que le bateau broie de son étrave en entrant dans le port.

Le bateau est laqué de rouge et est illuminé par des centaines de lampes multicolores qui le transforment en une immense gemme. Des formes en robes de brocard sont visibles sur les ponts, certaines font signe aux gardes qui leur répondent. Le bateau met le cap vers un des docks de la ville basse. Trois des gardes quittent leur poste et se précipitent vers les quais.

Heure du rat des brumes

Le bateau a accosté en écrasant les jonques qui étaient à quai avant lui. Il n'y a apparemment pas de survivants. Des passants noctambules se sont massés sur le quai. Une rampe énorme est installée, une centaine de soldats en armures d'écailles blanches descendent des deux grandes portes laquées du premier pont. Ceux-ci se divisent en quatre groupes et prennent des chemins opposés. Un officier en armure écarlate est placé à la tête de chaque groupe. Un homme en robe d'argent apparaît alors en haut de la rampe et invite les premiers spectateurs à pénétrer dans le vaisseau, en leur promettant que leurs moindres désirs seront exaucés à petit prix ! Le premier à entrer est un mendiant manchot qui se murmure entre ses dents qu'il n'a rien à perdre. Les autres personnes le suivent peu de temps après. Des rires, des chants et de la musique s'élèvent du vaisseau. Le bonze « Sage et doux regard » passe peu de temps après sur le quai mais n'aperçoit qu'un espace vide. Il réprime cependant un vague frisson en passant devant cet espace et récite alors une prière qui n'a cependant pas l'air de le réconforter.

Heure du seigneur des ombres

Sans heurt, les soldats du vaisseau prennent le contrôle des postes clefs de la ville. Les portes sont closes, l'entrée du port est bloquée par des chaînes et le fort est sous contrôle. Plus personne ne peut entrer ou sortir de la ville. Les hommes du TAI-SHAN sont maîtres de Mei-Ling.

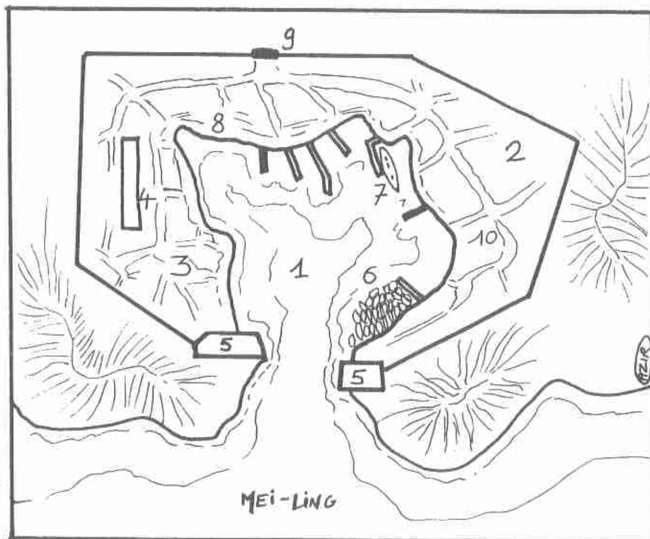
De plus en plus de personnes se précipitent vers la jonque mystérieuse. Certains en ressortent heureux, d'autres brisés, d'autres enfin n'en ressortiront jamais.

C'est à ce moment-là que les rouages de la bureaucratie impériale commencent à se gripper ; d'autant plus que 90 % des soldats se trouvent maintenant sur la jonque. Inconsciente du drame qui se joue, la population du port dort en paix.

Le lendemain matin très tôt, les premiers effets du chaos se font sentir dans la ville. Et c'est vers midi que, traînant dans les rues de la ville, l'un de vos aventuriers est aperçu par le haut mandarin, et que celui-ci lui confie tous les pouvoirs pour reprendre le contrôle de la ville.

Le port de Mei-Ling

1 : le port
2 : la ville basse
3 : la ville haute
4 : le palais du mandarin
5 : le port
6 : la ville flottante
7 : le TAI-SHAN
8 : l'Hôtel des Dragons
9 : les portes du Nord
10 : les temples



LE TAI-SHAN

Immense jonque de 120 mètres de long, le TAI-SHAN est l'un des plus beaux bateaux qui soient, il possède 4 ponts et 3 mâts, sa proue est une énorme tête de dragon dont les yeux de rubis semblent habités d'une vie propre. Le bateau est entièrement laqué de rouge et parsemé de dorures. Des lampions et d'innombrables lanternes y sont allumés. Des lumières sourdent de ses vastes fenêtres ainsi que des musiques célestes et des rires. Sur les ponts et les balustrades, l'on peut apercevoir une nuée de femmes délicieuses, toutes plus belles les unes que les autres, ainsi qu'une foule d'hommes en tous genres.

Curieusement toute différence de castes y est abolie, le mendiant cotoyant le riche marchand ou le grand militaire. En voyant ce bateau, tout le monde se sent soudain pris de l'irrésistible envie d'y monter. Le TAI-SHAN est en fait la plus fantastique entreprise de corruption divine jamais organisée par les seigneurs infernaux. Le bateau lui-même est un énorme démon, dont le pouvoir principal est de se polymorpher en objet doué d'une vie propre (le bateau), son pouvoir secondaire étant de pouvoir passer au travers des plans sans difficultés et de s'y déplacer à volonté.

Grâce à un pacte plusieurs fois millénaire, les princes des enfers ont obtenu la permission d'envoyer 7 fois par an ce vaisseau dans un port et de tenter ceux qui sont sujets aux passions matérielles par tous les moyens qui leur viendraient à l'esprit. La seule condition étant que les victimes potentielles ne pouvaient être forcées et qu'elles devaient être libres de choisir. C'est pourquoi pendant 7 jours, le bateau s'arrête dans un port, n'est visible qu'aux âmes en proie à des passions réprouvées ou à ceux qui désirent vraiment le voir, et que son entrée est absolument libre.

L'équipage est entièrement constitué de créatures des plans extérieurs, qui se répartissent en trois groupes : des démons, des âmes damnées, et des esclaves (d'anciens joueurs qui payent leurs dettes). Cet équipage au complet s'élève (soldatesque comprise) à 300 personnes. Le nombre de démons présents ne dépasse jamais 30. Sachez cependant, un seuil étant

(1) Le dragon de jade est, dans le petit Empire de Lui-Hang (équivalent de l'Empire des TSIN, mais en plus petit, dont il calque les institutions) le symbole du pouvoir impérial. L'Empereur délègue ainsi ses pleins pouvoirs à ses hauts magistrats, aussi appelés mandarins, et qui possèdent alors les pleins pouvoirs sur leur district. Toute personne possédant le dragon de jade devient porteur de la puissance impériale et n'a à répondre de ses actes qu'à l'Empereur lui-même.

constamment ouvert au fond de la cale, que le nombre des « passagers » du vaisseau peut en cas de nécessité, ou au cas où le « pacte » serait rompu, s'enfler démesurément — les hordes de l'entropie pouvant alors utiliser ce seuil comme porte dimensionnelle.

Mais le but des démons n'est heureusement pas de déferler sur la terre, mais de corrompre et d'amener aux enfers le plus d'âmes possible dans le moins de temps possible.

Le pacte

Les divinités ont accordé aux démons le droit d'utiliser cette méthode de corruption sous réserve que certaines conditions soient remplies.

1) Le vaisseau ne peut aborder qu'une fois par siècle dans un même port.

2) Aucun démon ne peut sortir de la ville où se trouve amarré le TAI-SHAN.

3) Les démons ne peuvent pas « forcer » quelqu'un.

4) Le bateau doit être invisible aux âmes pures, et au cas où l'une d'entre elles tenterait de s'aventurer sur le vaisseau, tout devra être fait pour tenter de la faire partir.

5) Aucun démon n'aura le droit d'intervenir directement pendant cent ans, dans une ville où le vaisseau s'est arrêté.

6) Aucun des membres de l'équipage n'a le droit d'attaquer en premier une créature quelconque.

7) Il ne pourra pas y avoir plus d'un démon majeur sur le vaisseau dans le plan matériel.

PREMIER PONT

Cette jonque de proportions impressionnantes (120 m de long) possède quatre ponts, trois mâts, et est plus richement décorée que le bateau impérial. Le plus incompréhensible cependant est que le vaisseau paraît beaucoup plus grand de l'intérieur.

Celui-ci agit en fait comme une mordenkainen magnificient mansion, à la différence que les objets présents sont réels. La taille interne du vaisseau est donc de 240 m de long.

Salle n° 1

Une grande pièce de 30 m sur 20, richement décorée, à laquelle l'on accède après avoir franchi la passerelle. Au sol, des tapis moelleux, les murs sont laqués rouge avec des lambris dorés. Deux portes rondes s'ouvrent sur d'autres salles. Une foule de gens s'y bouscule, il y règne beaucoup de bruit, les paroles et les cris se mêlant à la musique. Quatre personnes se tiennent à différents endroits de la pièce en énumérant les délices qui attendent les visiteurs du bateau et en leur indiquant à quels endroits ils pourront trouver ce qu'ils désirent. Des créatures de rêve, tant masculines que féminines, passent en souriant, papotent de-ci de-là, avant d'aller vaquer à de mystérieuses occupations.

1er piège subtil du vaisseau : l'antichambre. A l'intérieur de celle-ci se trouve le grand intendant « Soleil Pourpre » (voir annexes) qui trône au milieu de la salle, au centre d'un cercle d'un immense tapis, qui lui sert en fait de pentacle de « summoning » (ce qui lui permet d'appeler à lui en cas de besoin tous les démons du bord, ou ceux qu'il souhaite voir). De part et d'autre de la porte d'entrée, deux superbes statues de jade agissent pour les intendants comme une gemme de true seing. Cette dernière permet de jauger immédiatement tout personne franchissant le seuil, selon les pouvoirs habituels d'une gemme, mais en y ajoutant la vision de leurs fantasmes les plus cachés ainsi que leurs désirs profonds (ce qui explique que les intendants dirigent les gens comme s'ils les connaissaient depuis toujours).

IMPORTANT : Les intendants et les occupants du vaisseau en général ne tenteront pas (à moins d'y être vraiment forcés) de résoudre les situations problématiques par la force. Ils tenteront toujours de ramener les gens hostiles et d'un alignement opposé (voir paladins et autres pieux défenseurs du Bien) à la raison, en leur parlant du pacte. Mais si ceux-ci sont résolument inébranlables et souhaitent toujours en découdre après cela, le pacte les rend libres de les transformer en pâté pour Foo-dog.

Les intendants guident les gens vers les salles qui sont adaptées à leurs désirs et appellent les succubes et les incubes pour qu'ils « escortent » le client. Il n'y a pas de gardes dans cette pièce et pour cause.

Salle n° 2

Une grande salle de trente mètres sur trente, richement décorée, d'où parviennent de divines effluves et des bruits de conversation et de mastication. Il s'agit de la grande salle-à-manger, où les « convives » sont libres de se repaître de la plus céleste cuisine qui soit, en s'asseyant autour de 4 immenses tables rondes débordant de victuailles. Au centre des tables dansent de belles créatures très peu vêtues, au son d'un orchestre raffiné et compétent. Une foule de gens baffrent en devisant gaiement, les notables trinquant avec les mendiants.

Bonne cuisine en vérité que celle faite par le cuisinier « Chien Benoît » qui, en se damnant, devint grand cuisinier impérial du père de l'Empereur actuel, et qui maintenant paye ses dettes en cuisinant éternellement pour des gueux des plats succulents qu'il ne peut pas goûter, sa bouche ayant été soudée. Les serviteurs de cette pièce sont tous des âmes damnées ; hormis les succubes et autres démons qui vont aux cales ou dans leurs chambres avec leurs invités. La nourriture servie ici est tout bonnement céleste et, à moins de plus rien faire sinon manger durant le temps où le bateau est à quai, nul péché ne viendra souiller celui qui se laisse aller à la gourmandise ma foi bien excusable. Mais le glouton irrépressible se verra toujours pénalisé de 2 points de karma négatif. Les intendants surveillent la pièce depuis la salle 1.

Salle n° 3

Une antichambre richement décorée aux épais tapis, dans laquelle donnent deux portes.



La porte du fond plaquée d'or ciselé est gardée. Près d'elle, au sud, s'ouvre une porte plus petite mais non moins précieuse.

Normalement, à part les gardes, il n'y a personne dans cet endroit, le couloir menant aux chambres de la grande succube et de sa suivante, la grande courtisane.

Salle nº 4

Très richement décorée de paravents ciselés et de tentures de brocard ainsi que d'une collection d'ivoires (voir vol dans les annexes), cette pièce de 10 m sur 10 est le salon de la grande courtisane. Ses esclaves y servent les friandises les plus raffinées et les plaisirs les plus doux afin de faire patienter les visiteurs de sa grâce.

Deux succubes et un incube sont présents constamment dans cette pièce, ils sont vêtus d'étoffes transparentes et sont aux petits soins pour les visiteurs de leur maîtresse. S'amuser avec ces créatures coûte 5 points de karma. Elles laisseront tout faire, y compris voler les collections de la courtisane.

Salle nº 5

Une pièce de 10 m sur 10, où trône un immense lit en forme de dragon dont les ailes forment le ciel. Des tentures de soie et de satin décorent la pièce laquée de couleur bleu nuit avec des incrustations de lapis-lazulis. Les draps sont de satin bleu nuit constellé d'or. Allongée nonchalamment, une femme divine aux longs cheveux sourit à ceux qui passent la porte. Des effluves de parfum d'ylang ylang parviennent à leurs narines.

Quintessence de la féminité en action : telle est la grande courtisane « Volupté Précieuse ». Quintessence du mal aussi, cette succube est plus perverse que bien des démons (voir annexes). L'on ne vient la voir que pour une raison, ce dont elle s'acquitte fort bien. Tellement bien que cela coûte au visiteur 10 points de karma ! Avec un supplément, 20 % de son niveau d'énergie (soyez généreux, arrondissez en faveur du joueur), perte de niveau qui ne sera sensible que lorsque le vaisseau aura quitté le port.

Autre point important, cette dame est très cultivée, sa conversation délicieuse et, chose non négligeable, sa chambre est située dans un time stop permanent qui fait que le temps ne passe pas pour ceux qui s'y trouvent.

Salle nº 6

Une grande salle superbe toute décorée de jade, ou d'objets de couleur jade. Il s'agit apparemment d'un salon. Deux demoiselles y jouent de la musique autour d'une tasse de thé. Une grande porte massive de bois sculpté s'ouvre sur le mur sud, gardée par deux dragons de jade. Des dessins précieux parsèment les murs.

Il s'agit de l'antichambre de la grande succube « Gracieuse Aurore » (voyez annexes honorable DM), les deux demoiselles ne sont pas comme vous pourriez vous y attendre des succubes mais des mariliths (type 5). Ces demoiselles, moins accortes que les succubes, ne cèdent pas aux personnes ayant moins de 18 de beauté, les autres se prendront 6 claques rapides et sèches (1-4 × 6) pour tentative de gaudriole aiguë. Pour les heureux élus, une expérience inoubliable leur coûtera 10 points de karma. Les mariliths sont polymorphées en humaines, mais elles peuvent cependant utiliser leur corps normal, dans ce cas invisible à ceux qui ne seraient pas en true seing.

Salle nº 7

Une grande pièce de 20 m sur 20, richement décorée dans les tons jade et noir, de larges baies de vitraux s'ouvrant sur deux des murs laissent deviner le port. Elles se reflètent sur les autres murs qui sont des miroirs. Au centre de la pièce, recouvert par des fourrures sublimes, trône un gigantesque lit rond. Sur un des murs, se découpe une bibliothèque où se trouve la plus fastueuse collection de statues de jade jamais vue. Le plafond, immédiatement au-dessus du lit, est un entrelac de volutes prismatiques multicolores sans cesse en mouvement. Il n'y a personne dans la pièce.

Il n'y a effectivement personne dans la pièce, la très « Gracieuse Aurore » siègeant en général du côté de « Ciel de Cendres ». Les vitraux ont la consistance du glassteel, et le plafond ne s'active que si l'on touche à la collection de jade de Mademoiselle. L'infortuné touche-à-tout subira alors un prismatic spray. Notez que lorsque la grande succube est sur son lit, elle peut appeler un prismatic-wall autour de ce dernier, le wall étant bien entendu généré par le plafond.

Salle nº 8

La chaleur qui règne dans la très belle cuisine d'où sortent les chefs-d'œuvre culinaires de « Chien Benoît », et où s'activent une nuée de petits serviteurs, est « infernale ». L'entrée de cette pièce est rendue quasiment impossible par le flot de serviteurs qui ne cessent d'aller et venir.

Rien de spécial ici, si ce n'est que toute personne présente se prend 4 points de coups de dommages dus au feu par round. Les damnés, eux, s'en fichent comme de l'an 40 (question d'habitude).

Salle nº 9

Derrière une porte ciselée grande ouverte, s'ouvre un escalier vers lequel se dirigent les couples qui vont batifoler, des jeunes gens sublimes y vaquent. L'escalier descend.

L'escalier descend vers le pont inférieur où sont situées les chambres des incubes et des succubes ainsi que les endroits réservés aux masochistes et autres amateurs de sensations fortes.

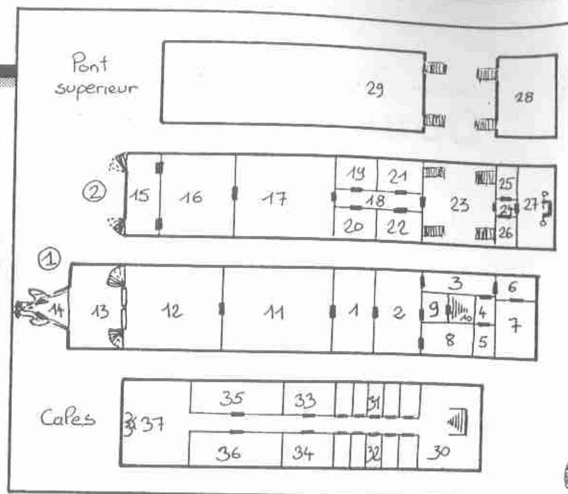
Salle nº 10

L'escalier qui descend.

Salle nº 11

Une grande salle de 30 m sur 40 qui fait office de salle de bal, et où discutent des groupes d'habitants du port et des personnes dont la tenue laisse à penser qu'ils appartiennent au vaisseau. La salle est laquée rouge et or et richement décorée, des demoiselles passent avec des plateaux de collations.

Dernier endroit où l'on cause, cette salle fastueuse sert de salle de tri à l'un des intendants, de salle de bal à ceux qui aiment danser, et de salon aux habitants qui discutent de politique et essayent de nouer des affaires juteuses et souvent pas très légales, affaires dont les indicateurs impériaux ne perdent pas une miette, le don de clairaudience leur ayant été immédiatement accordé. Des serviteurs passent et repassent et certaines succubes viennent tenter les personnages réticents à se faire accorder leurs



faveurs. Les portes sont gardées par des soldats en armure d'écailles de jade.

Salle nº 12

Une salle de taille identique à la précédente d'où l'on peut entendre des bruits excités de paris. Des tables de jeux débordent de pièces d'or, certaines personnes hurlent de joie et d'autres s'arrachent les cheveux. De très belles femmes encouragent les joueurs, certaines personnes se contentent de regarder en ricanant, d'autres se précipitent vers un des intendants en le suppliant. Celui-ci les envoie alors vers un endroit par la porte ouest, où ils se précipitent.

Des bruits bizarres proviennent de cette grande salle, où des joueurs excités parient des sommes folles, et les perdent bien souvent. L'atmosphère est celle d'un casino débridé. Lorsque l'on pénètre dans la pièce, une ravissante créature vous remet la somme de 100 pièces d'or et vous souhaite bonne chance. L'intendant indique aux joueurs malheureux l'endroit où « Cendre de Lune » (le prêteur) leur fournira avec plaisir tout l'argent qu'ils souhaitent. Chose curieuse, chacun peut, s'il le désire, tricher ! Les croupiers semblent ne pas y faire attention.

Ceux qui jouent des sommes raisonnables, comme dans un casino normal, ne subissent aucun effet néfaste. Mais ceux qui flambent perdent 1 point de karma par centaine de pièces d'or perdue, 2 points si cet argent n'est pas à eux, et 5 points de karma en plus pour ceux qui trichent. Dans ce dernier cas ils perdent en outre 3 points par centaine de PO gagnée de cette manière.

Décrivez des jeux de casino que vous connaissez et faites jouer vos joueurs s'ils le désirent. Une demoiselle passe de temps en temps et dit aux joueurs acharnés que « un jeu plus sérieux et plus intéressant se joue à l'étage supérieur » et leur cligne de l'œil d'un air entendu (les jeux chinois sont trop compliqués à écrire et tiendraient à eux seuls tout l'espace du journal).

Salle nº 13

La porte débouche sur l'extérieur, qui est en fait la proue du vaisseau. C'est un vaste espace décoré de lampions multicolores où des groupes de gens discutent et où d'autres folâtrent. Face à vous, vous voyez le dos de l'énorme figure de proue du vaisseau, une tête de dragon énorme de 15 m de large sur 10 m de haut. Deux escaliers montent vers l'étage supérieur, surveillés par des gardes et un intendant, qui s'approche de vous et vous parle.

Le pont de la proue, à ciel ouvert, est très décoré. Des gens y prennent l'air, des balustrades font le tour du bateau et, à part les appar-

tements des succubes, l'on peut apercevoir ce qui se passe dans le bateau par les grandes baies vitrées. L'accès aux escaliers est bloqué par les gardes (4 type 1 polymorphés en hommes) et par un intendant qui trie sur le volet les personnes qui désirent monter (leur but doit être viscéralement ancré et désiré pour qu'ils les laissent passer).

Salle nº 14

La tête de TAI-SHAN (voir annexe).

DEUXIÈME PONT

Salle nº 15

Les escaliers aboutissent au pont nº 2 sur une sorte de petite terrasse où s'ouvrent deux grandes portes non gardées.

Salle nº 16

Une grande salle de 30 m sur 30 où de nouvelles tables de jeu sont présentes. La lumière assez diffuse se concentre uniquement sur les tables. L'atmosphère est lourde, tendue, tous les joueurs sont concentrés à l'extrême. Les tables sont séparées par des paravents, il n'y a pas plus de 7 joueurs par table. De temps en temps, l'un d'entre eux se lève, joyeux ou défait, et s'en va. Apparemment rares sont les joueurs qui jouent longtemps à ces tables. Un des intendants s'approche de vous et vous demande si vous avez envie de gagner très gros. Au moment où il vous demande cela, un des joueurs hurle de joie, et s'en va de la table en dansant. Vous reconnaissez le vieux mandarin grabataire, bien qu'il ait l'air d'avoir 20 ans de moins.

Cette salle est l'endroit où se jouent les enjeux les plus élevés (points de caractéristiques, années, membres, santé...). Utilisez la règle suivante pour simuler le jeu, ou bien utilisez des jeux que vous connaissez.

Une fois que les joueurs ont misé, lancez 1D20 et utilisez la table suivante pour déterminer les réactions :

TYPES DE MISES

	TERRES/ANNÉES/OR	CORPOREL
1	PERTES DOUBLÉES	GAGNE INFIRMITÉ MAJEURE
2	MISE PERDUE	GAGNE INFIRMITÉ MOYENNE
3	MISE PERDUE	GAGNE INFIRMITÉ MINEURE
4	MISE PERDUE	SANS EFFET
5	MISE PERDUE	SANS EFFET
6	MISE PERDUE	SANS EFFET
7	MISE PERDUE	SANS EFFET
8	MISE PERDUE	SANS EFFET
9	MISE PERDUE	MÉLANGE DES INFIRMITÉS
10	MISE PERDUE	MÉLANGE DES INFIRMITÉS
11	MISE PERDUE	MÉLANGE DES INFIRMITÉS
12	MISE PERDUE	MÉLANGE DES INFIRMITÉS
13	MISE PERDUE	MISE PERDUE
14	MISE PERDUE	MISE PERDUE
15	MISE GARDÉE	MISE PERDUE
16	MISE GARDÉE	MISE PERDUE
17	MISE × 2	MISE PERDUE
18	MISE × 3	GUÉRISON/REMPLACEMENT MINEUR
19	MISE × 5	GUÉRISON/REMPLACEMENT MOYEN
20	MISE × 10***	GUÉRISON/REMPLACEMENT MAJEUR

*** Signifie, dans le cas où des années ont été gagnées, que la personne possède une chance de gagner l'immortalité (faites tirer un pourcentage de 98 % à 100 %) si le résultat est positif, le joueur sera immortel (maladie et vieillissement)

IMPORTANT : Chaque joueur qui jouera à l'une de ces tables devra, à chaque tour, lancer 4D6 sous sa sagesse pour déterminer si ce tour est son dernier. La première table du tableau reçoit des mises en or, points de caractéristiques, années (pour les années, déterminez l'âge maximum du personnage afin de voir, s'il perd des années, à partir de combien de pertes il succombera). La deuxième table se rapporte à des enjeux corporels (je mise mon bras sain pour récupérer mon bras amputé...).

Il est possible de tricher : faites alors lancer au personnage un 1D8 dont le résultat sera le bonus à ajouter au lancer du dé de jeu. Mais attention, tout gain obtenu par tricherie se dissipera dès que le bateau aura quitté le port, et dans le cas de l'immortalité le personnage se verra transformé en vieillard paralytique, lépreux immortel et incurable (par tous les moyens excepté l'intervention d'un prince démon) pendant 1 000 ans à la suite desquels il ira en enfer.

Jouer à l'une de ces tables fait perdre 10 points de karma par tour de jeu. Tricher à l'une de ces tables fait perdre 50 points de karma. Il y a une table par type d'enchères. L'intendant proposera aux personnages de jouer aux tables qui les intéresseraient le plus (lancer 5 dés sous la sagesse pour refuser le premier lancer), pour un mage : l'intelligence, un guerrier : la force, un vieillard : la jeunesse, etc. Lorsque l'un des parieurs a beaucoup perdu (sa vie, des membres, sa fortune, etc.) il ne lui arrivera rien immédiatement, les effets n'intervenant que lorsqu'il sortira du bateau. A ce moment-là, l'intendant lui proposera d'aller voir l'un des 7 grands démons, le plus souvent, « Cendre de Lune » et « Rire Nocturne », et dans les cas extrêmes « Ciel de Cendres », leur disant qu'ils peuvent peut-être faire quelque chose pour eux (quelqu'un qui refuserait l'offre, et qui mourrait des suites de ce refus verrait son karma, si noir soit-il, remis à 0). Pour ceux qui ne seraient pas sensibles aux attraits du jeu, l'intendant les guidera vers les démons supérieurs selon leurs intérêts.

Salle nº 17

Un grand salon richement fourni où des coins de conversation sont aménagés entre des paravents ; les sièges sont moelleux et profonds, et des esclaves servent des cocktails à des gens apparemment anxieux ou au contraire décontractés qui ont l'air d'attendre. La porte du fond est gardée et un intendant fait signe à certaines personnes de se lever et d'avancer. De temps en temps, des gens entrent et ressortent ainsi de cette pièce.

Il s'agit de la salle d'attente pour ceux qui désirent plus que ce que le bateau ne leur offrait jusqu'à maintenant. Ils attendent ici leur tour pour rencontrer un démon majeur. Deux types 3 gardent la porte ainsi qu'un intendant qui règle le trafic des plaideurs.

Salle nº 18

Une vaste antichambre où s'ouvrent 6 portes. Les portes des deux extrémités sont ouvertes. Au bout, l'on peut apercevoir le pont du bateau et son château de poupe. Un intendant attend au milieu du couloir, et fait signe à ceux qui entrent en leur désignant les portes qui les intéressent. Il n'a pas l'air très aimable.

Les portes mènent aux « bureaux » de quatre démons majeurs. L'intendant n'est pas aimable du tout et pour cause : il s'agit d'un balrog polymorphé en intendant qui garde le passage et élimine discrètement et stomacalement les indésirables ou les enquiquineurs. Il possède une amulette de non-détection.

Salle nº 19

Une petite salle rectangulaire où, derrière une table basse, affalé sur un sofa moelleux, trône un aimable vieillard en robe de brocard blanc. Sur les murs, se déploie la plus fabuleuse collection d'armes jamais vue.

Sous cette délicate apparence se cache en fait « Cascade Triste », grand assassin devant l'éternel et maître d'arme inégalé (voir annexes). Les armes aux murs sont toutes magiques, ne peuvent être saisies que par « Cascade Triste » ou par une des personnes avec qui il aurait conclu un pacte. Ce dernier, moyennant un acte ou une rétribution correcte, se fera une joie d'éliminer l'ennemi ou les ennemis d'une personne ou de fournir une arme magique puissante adaptée à celui qui en fait la demande. Demander un assassinat coûte 100 points de karma, une arme magique 50 points.

Salle nº 20

Dans cette salle se trouve un énorme guerrier en armure, allongé sur un lit en compagnie d'une délicieuse créature. La chambre, d'allure spartiate, ne contient que le minimum de confort.

Il s'agit de « Divin Sourire », personnalité accorte, ayant obtenu de ses confrères le pseudonyme de « sœur sourire ». En bref, il rit quand il se brûle. Il peut accorder deux choses : un niveau dans une classe de combattant ou la survie dans une bataille, qui entraînerait autrement la mort de la personne concernée. Ces deux bagatelles coûtent 50 points de karma pièce. Il expédiera la visite des personnes qui viendraient le voir en 3 minutes avant de retourner à ses occupations.

Salle nº 21

Dans cette salle rectangulaire couleur bleu nuit luisent des milliers de points d'or qui figurent des étoiles, représentant ainsi toutes les constellations connues. Sur un trône laqué bleu en forme d'araignée, et penché sur une lourde table où luisent des cristaux, se trouve « Rire Nocturne » le devin à qui rien du futur ou du passé ne peut échapper. De part et d'autre de lui, des foo-dogs de lapis lazulis crachant des volutes d'encens sulfureuses. Il fait lourd et op-

pressant dans cette pièce où l'on est caressé par un vent frais au parfum de nefaria.

Dès que quelqu'un pénètre dans la pièce « Rire Nocturne » l'appelle par son nom et le fait asseoir. Puis il attend que le visiteur commence à parler. Ce démon peut tout savoir et lit dans l'espace et le temps avec facilité. Il peut offrir la santé, prolonger la vie, la sauver dans le futur, favoriser la chance, etc. Bien entendu, tout ceci se paye et fort cher : chaque demande se paye 70 points de karma, ainsi que par des pactes ou des sacrifices. Cependant les horoscopes sont gratuits et précis, mais il fait exprès de dire le contraire de ce qui se passera dans le futur, ce qui donne – 2 à tous les jets de protection dans les 2 mois qui suivent. Ces deux dernières choses sont offertes par la maison ! « Rire Nocturne » a un sens de l'humour cynique mais très efficace.

Salle n° 22

Une pièce identique aux précédentes quant à la taille, où se trouve, assis derrière une table de changeur recouverte d'or et de poids, l'auguste trésorier, « Cendre de Lune ». Ce petit bonhomme rondouillard est drapé dans une robe tissée de fils d'or et d'argent. La pièce, laquée rouge, est tapissée de coffres ouverts et fermés. Le trésorier est tout sourire et fait des offres de prêts incroyables.

Ce démon à l'air avenant et rieur est en fait l'un des plus méchants du vaisseau et se fera une joie d'établir des contrats ou des taux d'intérêts à des taux complètement usuraires. Des sacrifices de personnes familières sont typiquement les pactes qu'il préférera établir, bien que l'âme du personnage pourra lui sembler une parfaite monnaie d'échange. Une fois sur deux, l'or qu'il distribue est d'origine éphémère et se dissipera dans la semaine suivant son acquisition. Il raffole aussi de fool's gold et autres amusements bénins de ce type. Selon ce que le joueur acceptera du démon comme conditions, vous enlèverez de 50 à 200 de karma.

Salle n° 23

Le pont arrière de vaisseau d'où montent 4 escaliers vers les niveaux supérieurs. Devant vous, la porte qui permet d'accéder au château de poupe.

Salle n° 24

Une antichambre de 10 m × 10 où s'ouvrent 4 portes. Elle est pavée de marbre et les murs sont recouverts d'or. Devant vous, une énorme porte sculptée en hauts reliefs où l'on peut voir deux démons se battre en duel. A côté de la porte, vous revoyez le grand intendant qui aimablement s'adresse à vous.

Si les aventuriers sont arrivés jusqu'ici, c'est qu'ils ont quelque chose à demander ou à offrir au mandarin démoniaque. L'intendant est ici uniquement pour tester et deviner les intentions profondes des personnages. Mais même si celles-ci sont néfastes pour les démons, il se fera une joie de les laisser passer, rien que pour s'amuser des conséquences de son acte. Si, en plus, ceux-ci pouvaient éliminer « Ciel de Cendres », il en serait ravi, pouvant alors prendre sa place.

Salles n°s 25/26

Deux chambres d'« amis » où le mandarin démoniaque et sa compagne logent leurs hôtes de marque. Les chambres sont très belles et richement décorées, avec les meubles les plus fins. Les couleurs dominantes des laques et des soieries sont rouge et noir.

Salle n° 27

Une vaste pièce de 30 m sur 20 où s'ouvrent de vastes baies vitrées sur 3 murs. Les vitraux sombres laissent passer une lueur opalescente rougeâtre qui illumine un énorme trône en forme de dragon, fait de jais massif. De part et d'autre du trône se distinguent deux énormes foo-dogs d'or dont les gueules font office de braseros. Les murs sont laqués de lapis lazulis très sombres. Sur le trône est assis « Ciel de Cendres » en habits de brocard vermillon. Son énorme tête cornue regarde les aventuriers s'avancer avec amusement. Allongée sur des coussins au bas du trône se trouve la plus merveilleuse femme que vous ayez jamais vue.

Vos aventuriers sont devant « Ciel de Cendres » et « Gracieuse Aurore » les « mandarins » du vaisseau. Comme d'habitude, ils ne seront pas agressifs (voir le pacte) sauf si on les provoque, auquel cas ils se feront une douce violence. « Ciel de Cendres » est le seul véritable démon majeur du vaisseau sur lequel il règne en maître absolu. Il est le seul capable d'accorder des souhaits et d'effectuer des pactes. « Gracieuse Aurore » (la grande succube) est sa compagne mais sous certaines réserves (une âme) accepte de convoler avec des mortels (étreinte divine qui est en général toujours mortelle : 66 % de chances de périr, 44 % de chances de perdre la moitié de ses niveaux). Tout accord conclu avec « Ciel de Cendres » inflige au karma 200 de souillure. Ce dernier recherche des agents sur ce plan et pourra alors proposer aux aventuriers de travailler pour lui. Dans ce cas, il leur donnera un talisman qui leur permettra de savoir à l'avance l'endroit où accostera le TAI-SHAN.

« Ciel de Cendres » ne se polymorphe que rarement, préférant sa forme propre. Il est cynique, sadique et impitoyable, ne pardonnant jamais aucune faute. La grande succube, quant à elle, est d'autant plus dangereuse dans sa séduction qu'elle tombe amoureuse de toutes les personnes qu'elle essaye de séduire, sentiment qui se transforme en haine acharnée dès qu'on lui a cédé.

S'amuser avec elle coûte, en plus des pénalités précitées : 50 points de karma.

PONT SUPÉRIEUR

Salles n°s 28/29

Les ponts supérieurs du vaisseau. Rien de particulier, si ce n'est la présence de serviteurs et de couples faisant une balade au clair de lune.

CALES

Salle n° 30

Le hall du pont inférieur où accède l'escalier n° 10. Une foule se bouscule et pour cause, le couloir menant aux chambres des « gracieux jeunes gens » et au quartier des soldats. Cet étage est faiblement éclairé mais sculpté de motifs en relief.

Salles n°s 31/32

Des chambres de 10 m sur 10 dont le contenu s'adapte aux souhaits des personnes qui y entrent. C'est ici qu'officient les succubes et les incubes.

Salles n°s 33/34

Deux grandes chambres avec de nombreux lits. Il s'agit des chambres des officiers, simples et non décorées ; les officiers tiennent les postes clefs de la ville et ne sont donc pas présents. Il n'y a rien de valeur dans les chambres.



Salles n°s 35/36

Deux immenses dortoirs à soldats. Certains y dorment, mais la plupart des lits sont vides. Rien d'intéressant ni de valable dans ces endroits. 50 gardes sont présents dans chaque dortoir.

Salle n° 37

Une grande antichambre conduisant à une énorme porte d'or entrouverte, qui mène vers une salle de bain gigantesque où s'amusent des créatures de rêve. Un écriteau placé devant la porte porte l'idéogramme : entrée interdite.

Malheur à qui franchit cette porte, car pour les mortels elle est un aller simple vers l'enfer sans aucun retour possible. C'est le seul véritable piège du vaisseau, mais comme il est basé sur la luxure, il est toléré par les seigneurs du Bien. Toute personne franchissant cette porte aura l'air, pour ceux qui regarderaient de l'extérieur, de pénétrer dans la salle et de batifoler avec les ravissantes demoiselles et damoiseaux.

NOTES ET ANNEXES

Vos aventuriers s'apercevront vite que dans la ville, l'autorité conférée par le dragon de jade n'agit que sur très peu de personnes et surtout pas sur les gardes qui sont soit introuvables, soit réduits à l'état de légumes.

Vos aventuriers habitent à l'Hôtel des Dragons où ils ont une vue d'ensemble sur le port. Et donc s'ils sont en proié à des passions, sur le Tai-Shan.

Le but de l'aventure n'est pas de vous offrir un donjon à casser (vos joueurs ne sont pas encore des demi-dieux et une telle concentration de démons est réellement irrésistible), mais plutôt de vous fournir un GIGANTESQUE non player qui pourra devenir l'un des super vilains de votre campagne, ou l'un de ses moteurs, et un casino réellement exceptionnel. Des joueurs evils pourraient en outre trouver dans ce vaisseau un fidèle commanditaire.

La ville flottante est un agglomérat de jonques qui forment une ville sur une partie du plan d'eau du port.

Les portes de la ville et les forts sont aux mains des soldats du Tai-Shan ainsi que les points névralgiques de la ville.

Le vaisseau reste sept jours dans le port, et, de jour en jour, le chaos augmente (crimes inexpliqués, disparitions, fortunes qui changent de mains, jeunes vieillards et vice-versa, etc.).

KARMA : que quelqu'un accumule 100 points de karma négatifs et il gagnera sa damnation et un changement d'alignement (le même en mauvais). Si quelqu'un cumule 200 points et plus, il tombera alors complètement sous la férule des démons qui en feront ce qu'ils voudront.

VOL : le vol est hautement encouragé par les démons. Pour cela, ils laissent traîner des objets de valeur partout en espérant qu'ils tenteront des gens qui récolteront ainsi 20 points de karma négatifs. Lorsque le vaisseau aura quitté le port, les objets se transformeront en étrons puants.

Les démons décrits ci-dessous possèdent les pouvoirs standards des démons du MM1, sont assimilés à des démons d'un type particulier avec une apparence différente et des pouvoirs supplémentaires. A vous de leur donner un parfum oriental. Attention, un holy word prononcé sur le vaisseau affectera les démons, mais ne les fera en aucun cas retourner sur leur plan car ils sont sur une extension de celui-ci.

LES OFFICIERS : ce sont des âmes damnées, condamnées à servir éternellement. Ils ne sont pas sensibles à la peur et possèdent les caractéristiques suivantes :

GUERRIERS 12e niveau / AC : – 2 / HP : 90 / arme : épée longue + 2.

LES SOLDATS : idem que pour les officiers avec les pouvoirs suivants :

GUERRIERS 7e niveau / AC : 0 / HP : 55 / arme : épée longue + 1 de force.

LES SERVITEURS : quantité négligeable 1 – 4 HP / AC : 10.

LES SUCCUBES / INCUBES : identiques aux succubes classiques, possèdent le nombre maximum de points de vie.

VOLUPTÉ PRÉCIEUSE : les caractéristiques d'une succube X2.

GRACIEUSE AURORE : les caractéristiques d'une succube X3 + les sortilèges d'un balrog.

RIRE NOCTURNE : les caractéristiques d'un type 4 dans les pouvoirs de symbole.

CASCADE TRISTE : les caractéristiques d'un type 4 avec en plus les pouvoirs d'un assassin 12e niveau et ceux d'un guerrier 15e.

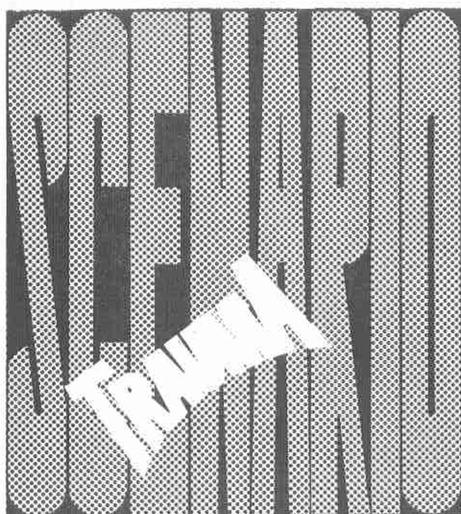
DIVIN SOURIRE : C'est un type 4 possédant des pouvoirs de cavalier du 16e niveau.

CENDRE DE LUNE : est un type 5 de genre masculin très très gras, ce qui explique qu'il ne possède que la moitié des points de coups maximum du monstre.

SOLEIL POURPRE : est un type 3 intelligent qui possède en plus les pouvoirs suivants : true seeing at will, clairaudience, charm person, suggestion.

CIEL DE CENDRES : est un balrog majeur, possédant en plus les pouvoirs de limited wish, de true seeing et le double des points de coups d'un balrog normal.

TAI-SHAN : cet immense démon unique (le bateau) possède 1 000 points de vie et le pouvoir de former son corps à volonté. Il possède en outre 100 % de résistance magique et une AC de – 2. Ses énormes yeux lui permettent de voir dans les plans qu'il désire. Il possède aussi un mot de puissance qui lui permet de changer de plan, qu'il peut utiliser 2 fois par jour. Seul un wish ou un limited wish peut l'affecter et encore, momentanément. Il est en lien télépathique avec « Ciel de Cendres » qui le commande. Son intérieur possède les mêmes facultés qu'une mordenkainen magnificient mansion, à la différence que ses créations sont tangibles et durables.



Premier scénario de TRAUMA où les personnages vont devoir se lancer dans une enquête complexe et périlleuse. Proche du policier classique développé par le cinéma français dans les années 50-60, cette histoire nous entraîne dans un sale milieu.

TRAUMA EN VIDÉO

Pierre Zaplotny

A tous les enfants martyrs du monde...

Ce scénario s'inspire d'un fait divers hélas récent. Il est destiné à une équipe « hétéroclite ». Certains des PJ doivent posséder une bonne connaissance de ce qu'il convient d'appeler « le monde de la nuit », de la pègre (même s'ils sont parfaitement honnêtes en eux-mêmes). Inversement, l'un d'eux peut être officier de police : le PNJ Corinne Bousquet n'est alors plus nécessaire, et ce sera le PJ qui subira les avatars du malheureux inspecteur. Durant tout le scénario, nous tiendrons pour acquis que les PJ ont à cœur de résoudre l'affaire. Si le cas contraire se présente, le Traumato priera ses joueurs de garder leurs personnages pour une partie de « METRO, BOULOT, DODO », jeu que nous détaillerons dans le 2 500e numéro de Chroniques.

Samedi 19 mars 1988, deux heures du matin

Toulouse, la ville rose. Les PJ (un éventuel officier de police excepté), sortent d'une boîte de nuit du centre ville, après une soirée du tonnerre de Dieu. Ils s'apprêtent à se séparer quand le cauchemar se précipite dans leurs jambes sous la forme d'un garçonnet titubant, hébété et terrorisé... L'enfant doit avoir une dizaine d'années. Il est vêtu de loques et marche pieds nus. Il serait beau, avec ses cheveux bruns et son teint hâlé, si son corps n'était marqué de cernes, de traces de coups et de petites plaies qui saignent abondamment. Il balbutie des paroles incohérentes, parmi lesquelles le mot VIDEO revient régulièrement, prononcé avec terreur. Aucun PJ ne comprend les autres syllabes, à moins de parler le Yougoslave... Un jet de « médecine » ou de « pharmacie » à -3 permet de réaliser qu'il est sous l'emprise d'une drogue : des traces de piqûres souillent d'ailleurs les creux de ses coudes. Son état semble nécessiter des soins urgents. Mais il est trop tard : le garçonnet meurt dans les bras des PJ. S'ils s'enfuient en abandonnant le corps, ils ont plutôt intérêt à ne pas être remarqués, sous peine d'être sacrément dans la merde. Le Traumato leur conseillera de lire **Crie moins fort, les voisins vont t'entendre** (1).



La police

Le PJ officier de police, ou l'inspecteur-stagiaire Corinne Bousquet s'il n'y en a pas, est de garde. Corinne est une enfant du pays. C'est une jeune femme hypersympa, qui interroge les PJ sans prêter attention à leurs mises : marginaux ou cadres BCBG sont pour elle des citoyens égaux devant la loi. Bousquet fait conduire le corps de l'enfant jusqu'à la morgue municipale de la rue Pargaminière, enregistre les déclarations des PJ, et les libère rapidement, les prévenant qu'ils vont être reconvoqués prochainement. Ecœurée, la dame rédige son rapport qu'elle met à la frappe, à l'attention de son chef, le commissaire principal Ceguéla.

(1) de Erin Pizzey, Editions des Femmes

Dimanche 20 mars 1988

L'affaire fait les gros titres des journaux radios/télés du midi et du soir.

La bande

Il y a toujours eu un marché pour le sordide, parfois bien visible lors des périodes de décadence, parfois soigneusement caché. De nos jours, la banalisation des moyens audiovisuels a permis l'explosion du créneau de l'image « osée » : Smurf movies dans lesquels les tortures et les morts sont réelles, photos très particulières, bandes sonores « live » de qualité exceptionnelle, etc. L'équipe de Karl s'est spécialisée dans les enfants et la vidéo...

Apparemment richissime, Karl vit confortablement dans un ancien monastère isolé, situé à 60 kilomètres de Toulouse, sur le territoire de la commune de Pamiers. Sa compagne et lui-même jouent les châtelains distants, et leurs complices les larbins. Les enfants sont principalement des Yougoslaves, amenés en France pour jouer les pickpockets, et que leur manque de soumission et de doigté, ou bien leur beauté, ont projetés dans cet enfer.

Sans nous apesantir sur les détails, certains « tournages » nécessitent une docilité exemplaire, apportée par une bonne dose de thiopental sodique (plus connu sous le nom de penthotal) associée à une mise en conditions qui nécessite parfois des jours de travail, mais les profits sont à la hauteur de la peine. Une cassette vidéo « coquine » se loue 800 francs la soirée. Les enregistrements « particuliers » (ceux où le sang coule) atteignent des chiffres astronomiques : 150 000 francs et plus à la vente. C'est précisément lors de l'un de ces tournages qu'Albert Maffre, dit Gégène, frappa un peu fort, et dut prendre une voiture de toute urgence pour conduire sa victime à Toulouse, chez un chirurgien TRES complaisant, le docteur Souillié. Pourquoi prendre cette peine ? Parce que l'on en était à la fin du tournage, et qu'il eût été onéreux de changer de « vedette ».

A deux rues de sa destination, Gégène se rendit compte qu'il n'avait plus de cigarettes, mais vit un café ouvert : **Le rendez-vous des artistes**. Quand il revint moins d'une minute plus tard, le gosse avait disparu.

Dernier détail : Karl n'est que le sous-chef de la bande...

Lundi 21 mars 1988

Comme le PJ policier/Corinne Bousquet demande à ce que l'affaire lui soit confiée, il/elle se fait d'abord rembarrer par le commissaire principal Ceguéla : pas question de remettre un tel dossier aux mains d'une personne qu'il semble avoir sévèrement marquée sur le plan affectif. L'enquête a été remise au commissaire Escandre (surnommé « La Mule » par ses collègues). Puis il convoque le/la fonctionnaire. Affichant l'air embarrassé du supérieur hiérarchique qui a injustement donné tort à l'un de ses subordonnés, Ceguéla laisse carte blanche à Corinne/au PJ pour agir à sa guise. Mieux : Escandre a reçu l'ordre de ne rien lui cacher de sa propre enquête. Mais il termine par ces mots : « Ce que je fais va à l'encontre du règlement. On ne confie jamais une enquête à quelqu'un qui y est ou s'y sent impliqué. Mais peut-être votre colère parviendra-t-elle à quelque chose là où un travail classique aboutirait à un fiasco ? ». Redevenant service-service : « Je vous préviens cependant d'une chose : les journalistes sortent d'ici. Si vous faites une connerie, je risque gros. Alors pas de blague, ou je vous promets un poste de conducteur de balayeuse municipale un mois après... ».

Ceguéla adopte un comportement analogue face à un PJ détective privé, afin de mieux le surveiller, l'attitude normale d'un flic face à un privé.

Au fait, que s'est-il passé entre les deux entrevues ? Un simple appel téléphonique de Karl a informé LE CHEF qu'il n'existe aucun indice susceptible de permettre la remontée de la filière...

Ceguéla est un ripou.

Mercredi 23 mars 1988

Chacun des PJ est convoqué à témoigner ce jour au commissariat de la rue du Rempart. Le commissaire Escandre est un parfait abruti. Il demande aux personnages de répéter ce qu'ils avaient déjà dit le samedi, et pose des questions relatives à leur moralité à ceux qui n'ont pas d'emploi fixe. C'est le genre d'individu qui, au moyen-âge, chantait à tue-tête dans les rues « Il est minuit, dormez braves gens ».

L'enquête

Il convient de séparer les actions des PJ qui agissent avec l'appui d'une carte tricolore, de celles des particuliers, privés ou marginaux, qui disposent de sources de renseignements « underground ». C'est l'union des deux méthodes qui donne la meilleure chance d'aboutir à un résultat.

Officiels

Corinne Bousquet, ou un PJ policier, apprend que l'enfant a été abondamment maltraité et a subi des injections de penthotal. Il a succombé à une hémorragie cérébrale consécutive à un violent coup sur la tête. Une intervention chirurgicale pratiquée d'urgence l'aurait sauvé. Les chiens qui ont remonté sa trace sanglante l'ont perdue peu avant la place du Capitole. L'identité judiciaire pense que la victime est tzigane, peut-être Yougoslave.

Ceguéla refuse que ces détails soient communiqués à la presse, arguant (avec bon sens, semble-t-il) que la victime était mineure, qu'il ne tient pas à se retrouver avec un merdier tel que l'affaire G. sur les bras, et qu'il faut « foutre la paix » à la mémoire de ce pauvre gosse. Il est soutenu en cela par le procureur Therbin (totalement intègre, lui). Les vraies raisons du ripou sont de limiter les chances de voir un témoin se présenter.

Côté sociétés de location de cassettes vidéos et revendeurs à la sauvette de « hard » fichés : chou blanc. (On verra pourquoi plus loin.). La communauté yougoslave coopère, mais ne sait rien.

Si c'est un PJ qui incarne le policier, Ceguéla agit en fonction des résultats obtenus. La mollesse, le découragement devant le manque de résultats sont traités par le mépris : le personnage n'est pas dangereux (le Traumato est invité à être intransigeant : pas d'indice). S'il agit avec intelligence, remue ciel et terre, fait preuve d'inventivité, il obtient les appuis et les renseignements que voici :

— Un collègue retraité venu dire bonjour aux copains, Michel Delmas, lui confie qu'il est personnellement convaincu que la pègre toulousaine dispose d'un médecin au centre ville, un type capable d'opérer des blessures graves. Seulement voilà : impossible de lui mettre la main dessus. Il y a un paquet de toubibs qui habitent au centre de Toulouse, dont des spécialistes mondialement connus... Delmas, très sympa, invite le PJ à dîner, afin qu'il goûte le cassoulet que mitonne sa dame.

— Les chiens n'ont pas remonté la trace jusqu'au Rendez-vous des Artistes. Néanmoins, si le PJ met sa carte sous le nez du garçon au bar la nuit, ce dernier se souvient qu'une « espèce de boxeur chauve avec une cicatrice en travers de la tronche est passé vers 2 h, le 19 ».

Corinne apprend tout cela, et le rapporte à Ceguéla. Si le PJ en fait autant, ou bien se confie à Escandre (ce qui revient au même : La Mule rapporte tout), le ripou décide de le neutraliser. Comme il est grave et stupide de tuer un flic (ses collègues ne lâchent jamais le morceau), mieux vaut le diffamer. Sur ordre de Ceguéla, Karl charge un proxénète toulousain, le bel Antoine, de « mouiller » le fonctionnaire trop zélé. Easy Tournedos, une « dame » de la rue Denfert-Rochereau, se présente donc en hurlant au commissariat de la rue du Rempart, accusant le PJ/Corinne de lui extorquer de l'argent. Les flics de service la « calment » promptement mais, comme par hasard, Ceguéla arrive à ce moment, se renseigne, pique une rogne et suspend illico la personne accusée, qui a droit dès le lendemain à un superbe article dans La Dépèche du Midi. Le permis de détention d'arme, ainsi que la carte tricolore lui sont retirés. Cependant, un ou plusieurs collègues lui appor-

tent des témoignages de sympathie : « On va s'en occuper, de la Tournedos, crois-moi », « Tu peux compter sur nous. » etc., et le Traumato de faire comprendre au PJ qu'il peut toujours grâce à eux avoir accès aux fichiers de la police, dans des limites raisonnables.

Underground

Les PJ de ce bord disposent d'un unique élément : le seul mot compréhensible prononcé par l'enfant : VIDEO. Leur enquête est une longue et difficile remontée de filière.

Les boutiques de vidéo

Elles sont tenues par des gens normalement honnêtes, à l'exception du FLUOTAPE de Francis Duval, rue Denfert-Rochereau, là-même où Easy Tournedos gagne sa vie. La boutique ressemble à toutes les autres, quoique sa situation géographique fait que le rayon porno est fort développé. Mais l'on y trouve toutes sortes de films, dont un excellent choix d'Art & Essai. Il y a des cabines de projection : quatre simples et deux doubles, sévèrement surveillées. Il n'est pas question de risquer une investigation policière parce qu'un couple irrégulier a fait des bêtises derrière un rideau.

L'endroit est le centre de distribution des produits finis pour la France, l'Espagne, le Portugal et l'Afrique du Nord. Karl et Gégène amènent les films neufs dans les boîtes qu'ils sont censés avoir louées ici (Karl fait dans l'intello, Gégène le baston et le porno). Les cassettes portent des étiquettes en rapport avec celles des boîtiers. Ils reprennent un film, et s'en vont.

Les cassettes « coquines » sont dupliquées sur place, petit à petit. Les revendeurs passent les prendre suivant une procédure identique à la façon dont arrive l'original. Il n'y a jamais beaucoup de copies à la fois.

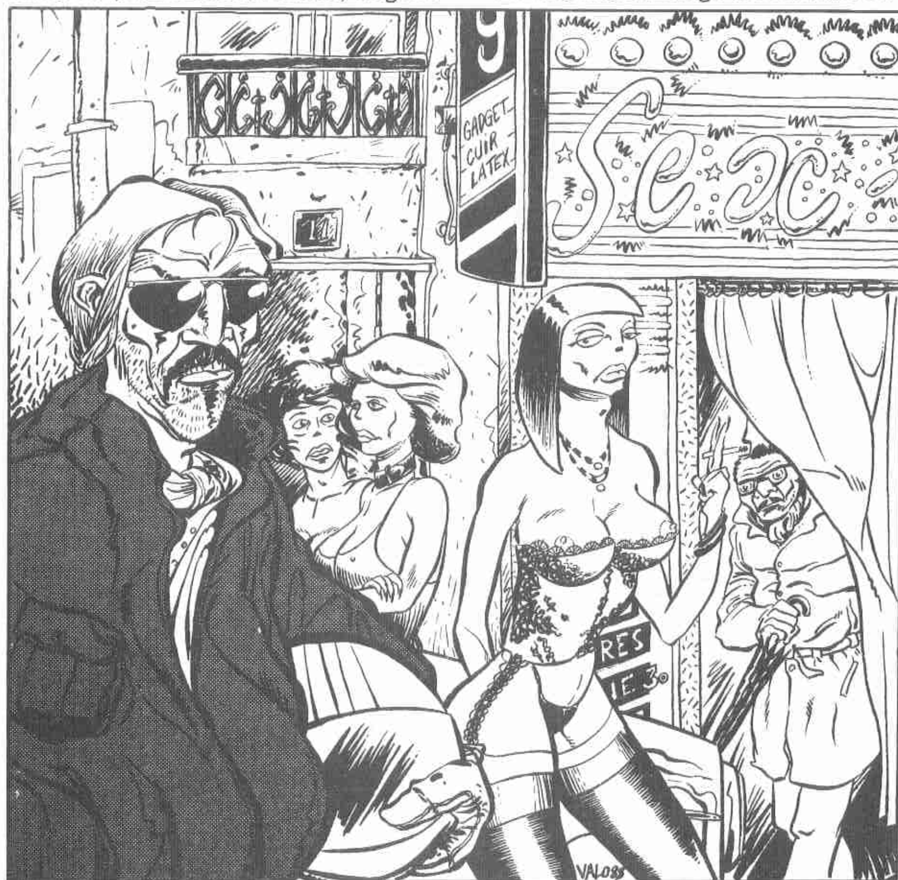
Les cassettes « spéciales », celles qui sont susceptibles de coûter la prison à vie à leur fabriquant, sont amenées à l'unité, à la commande. Un homme discrètement escorté la visionne, la paye en liquide, et l'emporte. Pendant l'opération, la boutique ne reste évidemment pas sans protection.

Les revendeurs

Ils ont des professions honorables (représentants de commerce, routiers, fonctionnaires, etc). Tous ont subi la projection d'une cassette éducative : la mort très lente d'un bavard qui avait pourtant la protection de la police, la punition des traîtres. Ils sont Toulousains, même ceux qui travaillent pour l'étranger. La raison en est bien simple : si l'un d'eux est pris avec un enregistrement interdit, ou repéré et filé, le dossier arrive immédiatement rue du Rempart, entre les mains de Ceguéla. Aussitôt prévenu, Duval fait dire à l'individu de ne plus mettre les pieds à la boutique, sous peine de finir vedette de télé.

Officiels & Underground

Le Traumato arrange la rencontre entre le policier déchu et les « underground » à sa convenance. Ils peuvent rencontrer Corinne Bousquet dans une boîte de nuit, en train de se livrer avec son mari à une démonstration de rock acrobatique. Elle porte blouson à clous et chaînes, pantalon moulant, lunettes noires, cheveux ébouriffés et boots à la mode. Elle n'a pas trop le moral et ne demande qu'à parler... Si le courant passe, elle demande discrètement son téléphone à un des PJ : elle ne veut pas inquiéter son mari ni ses enfants.



Une sale affaire

En faisant le tour des boîtes de nuit et des cafés-vidéos, ils finissent par apprendre que Max Carvalho, « le petit mec en costard bleu, près de la scène », louait et vendait des copies vidéo pour zinzins il y a un moment, mais qu'il s'est reconverti dans la blanche. Max dit aux PJ qu'il ne veut plus entendre parler de « ces cochonneries de films » depuis qu'il a perdu sa place à la SEMVAT (la compagnie des bus de Toulouse) à cause d'eux. Il semble terrifié, mais n'en est pas plus sympathique pour autant. Il n'y a qu'un moyen de lui faire dire ce qu'il sait : les gifles, seules capables de lui faire oublier la cassette d'avertissement, une méthode à laquelle la police n'avait pas droit. Suite à une très sévère raclée, Max avoue avoir loué entre 1981 et 1987 des bandes où l'on voyait des adultes toucher des gosses, mais qu'il s'est fait gauler début mars de l'année dernière (le 3/03/1987). Son fournisseur ? « Je ne se souviens pl...(PAF) ... C'est le FLUOTAPE, rue Denfert... Laissez-moi part...(REPAF) ... Il reçoit plusieurs arrivages par semaine, un original à la fois, ne frappez plus S.V.P. ». Un des moyens de l'empêcher de téléphoner à Duval est de le faire coffrer pour détention d'héroïne : il en a assez sur lui pour ramasser dix ans.

Les fichiers de la police disent qu'un revendeur fut arrêté en 87 (Max Carvalho, le 3 mars). Deux autres ont été repérés (Paul Torregrosa, 17 mai, Guy Chevalier, 11 août). Les filatures n'ont rien donné **parce qu'ils ont tous deux laissé tomber leurs activités illicites à ce moment.** Cet indice devrait apprendre aux PJ qu'il y a un ripou rue du Rempart.

Aller trouver Francis Duval est risqué, mais l'audace paye : il faut soit user d'une extrême violence, soit bluffer : « Tout est fini pour toi, Duval, ce n'est qu'une question de temps. Ton informateur dans la police ne t'apprendra plus rien » (« interrogatoire » ou « psychologie » à -7). Tendre une souricière débouche sur une solution très violente : Karl ou Gégène n'hésitent pas à tirer pour s'enfuir. Tous deux ont des faux papiers.

On peut surveiller discrètement la boutique : il y a un studio à louer, dans un immeuble sur le trottoir d'en face (loyer : 3 000 francs/mois). On repère alors Gégène si l'on sait que le type qui a acheté des cigarettes le 19/03 avait

une cicatrice en travers de la tronche. Il est possible de le filer jusqu'au monastère.

Les policiers apprennent le nom de souteneur d'Easy Tournedos, « Le bel Antoine », condamné à quinze ans par contumace (meurtre). S'il a forcé la Tournedos à calomnier un flic, c'est qu'il doit y avoir beaucoup de fric à la clé. Antoine se cache (il s'apprête à filer au Chili via l'Espagne), mais un PJ connaissant bien le milieu arrive à le retrouver (« interrogatoire » à -6). Antoine connaît Karl, et sait où le trouver. Attention : une maladresse, et l'on a toute la pègre toulousaine aux trousses...

En cas de grosse bagarre avec Duval, Gégène ou Antoine, le Traumato fait en sorte que le truand soit grièvement blessé. Fou de douleur, il demande aux PJ de l'emmener chez le docteur Souillié « après avoir pris rendez-vous » avec lui, autrement il n'ouvre pas » et de l'y laisser. En échange : quinze briques en consigne gare Matabiau. Souillié est un noble vieillard. Il menace de porter plainte, puis fait état de ses relations, et propose enfin de l'argent pour qu'on le laisse en paix. Bien cuisiné, il avoue tout, allant même jusqu'à dire qu'on lui avait téléphoné pour le « petit métèque ». Sachant que rien ne vaut un bon moyen de pression pour éviter d'être éliminé par d'anciens patients, il a constitué un dossier sur chacun d'entre eux (en deux exemplaires, l'un chez un avocat de Metz, l'autre dans son coffre). Karl y figure en bonne place : adresse (exacte), complices, type d'activités. Une feuille à part mentionne le fait qu'un policier toulousain de haut rang est vraisemblablement de la bande.

Attaquer le monastère est un suicide pour les PJ. C'est une forteresse, isolée dans la nature. Une prudente inspection à la jumelle permet de repérer de nombreux dispositifs d'alarme (« systèmes d'alarmes » à -1). On entend des chiens aboyer (deux paires de gros dobermans). Les sept habitant (trois couples plus Gégène) sont tous armés d'Uzi israèliens, avec silencieux, et savent s'en servir.

Les policiers qui aident les PJ se gardent bien de le dire à Ceguéla. Si l'équipe lui fait confiance et raconte tout, le ripou téléphone à Pamiers afin de commander l'évacuation des victimes et du matériel. Fin du scénario.

La solution est d'aller dîner chez Delmas. D'abord, le cassoulet y est fabuleux, ensuite parce que le vieux connaît beaucoup de monde, dont un des chefs du GIGN. Si les PJ présentent un dossier bien étayé, le retraité décroche le premier téléphone venu, et compose un numéro sur Paris.

Le GIGN agit bien entendu seul. La fusillade est longue et violente. Ni les PJ, ni les journalistes prévenus on ne sait comment, ne sont admis à entrer dans le monastère. Une longue noria d'ambulances commence. La seule indication de l'horreur qu'ont trouvée les super-gendarmes se manifeste lorsque trois d'entre eux sortent de l'enceinte : l'un d'eux s'arrête et vomit longuement ; un autre fixe longuement les Pyrénées sans les voir, la main crispée sur son arme (un uzi) ; le troisième pleure.

Ceguéla, quant à lui, a bien entendu quitté la France...



PNJ

Le Traumato évaluera leurs caractéristiques, seules leurs compétences sont ici indiquées.

Commissaire principal CEGUELA — 47 ans

Homme irréprochable, jusqu'à trente ans, âge auquel il s'est mis à aimer l'argent plus que tout.

Jouer la Comédie : 14, Interrogatoire : 13.

Max Carvalho - 33 ans

Un pauvre type qui craque tout de suite.

Guy CHEVALIER et **Paul TORREGROSA**

Demeurent introuvables.

Antoine GODASSO (Le Bel Antoine) - 40 ans

Traqué, il s'apprête à quitter la France. Il a constitué un magot auquel le « sacrifice » d'Easy Tournedos a ajouté 60 000 FF.

Combat de rue : 15, Couteau : 18.

Michel DELMAS - 63 ans

Commissaire de police en retraite, vit à l'Union (12km de Toulouse). Policier à l'ancienne dans l'âme, il réalise cependant que les temps changent.

Interrogatoire : 19, Séduction : 15.

Professeur SOUILLIE - 67 ans

Il est resté remarquablement agile. Seuls les gros truands connaissent ses activités. Bien qu'à la retraite, il continue à monnayer ses talents et sa discrétion aux gens qui en ont très besoin. Il possède un grand appartement qui donne sur la place du Capitole, avec garage particulier (entrée rue Mirempois) et ascenseur privé.

Médecine : 22.

Inspecteur-stagiaire Corinne BOUSQUET - 26 ans

Mariée à un musicien, deux enfants (un garçon de 7 ans, une fille 6 ans). Intègre, intuitive et sensible, elle n'hésite pas à renseigner un PJ policier en disgrâce si elle « sent » qu'il est innocent.

Combat de rue : 09, Arme cat.2 : 15 (Walther P38), Rock Acrobatique : 21 (ancienne « internationale »).

Commissaire ESCANDRE - 43 ans

Attend la retraite. Attend la retraite. Attend la retraite.

Karl HUSS - 39 ans.

Né Yougoslave, naturalisé Suisse, il cache soigneusement ses origines. Un sadique dans l'âme. Diplômé de l'école de cinéma Louis Lumière de Paris, une des plus cotées au monde. Il se promène en ville avec son Walther PP dans la boîte à gants de sa voiture.

Combat de rue/boxe française : 14, Armes Cat.1 : 12 (Walther PP), Armes Cat.6 : 15 (Uzi).

Albert MAFFRE dit Gégène - 48 ans

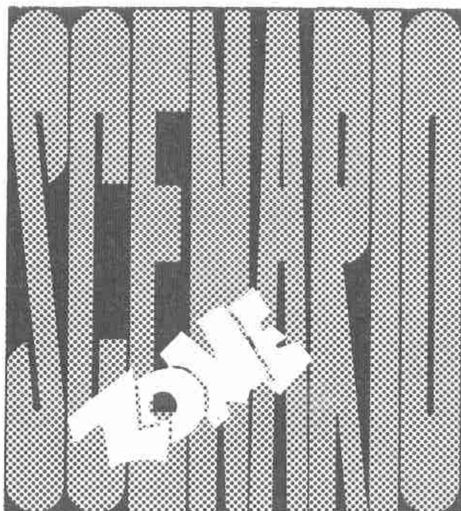
Son passé en Algérie lui vaut son surnom. Chauve, balafré, il « tourne » dans les films avec un masque de cuir. Il aime faire mal. Il possède un S&W M.59.

Combat de rue : 15, Armes toutes cat. : 13.

Francis DUVAL - 29 ans

Il exerce ses activités de façon routinière. Il n'hésite pas à lâcher ses complices s'il sent que tout est perdu mais ignore le lieu où se font les tournages.

Combat de rue : 10, Arme cat. 5 : 15 (fusil Mossberg Persuader sous le comptoir.



On y trouve à boire et à manger, mais surtout à boire...

Les raisins fermentent en tonneaux

Raoul Siroz

Pour des Zonekids de niveaux 4/5

Votre bande de zonekids, heureuse et confiante dans l'avenir, a l'occasion, par l'entremise du patron de son café préféré, de gagner un peu d'argent et de se dépayser en allant faire les vendanges en Chalosse, dans le sud de la France. L'« entremetteur » a en effet un cousin viticulteur et, en commerçant qui s'attache à l'intégration des jeunes délinquants, l'idée lui est venue de proposer à son parent d'embaucher pour 2 ou 3 semaines des p'tits gars de la zone.

Si ceux-ci sont intéressés, ils devront se trouver à la gare de Montfort-Jusqualos (un train de marchandises par semaine) le premier octobre à 10 heures. La rentrée est déjà commencée et leurs vieux risquent de ne pas être d'accord. Enfin, c'est la fin de la période estivale et l'été indien se présente très bien. La perspective de reprendre encore une année scolaire triste à mourir ne doit pas les enchanter des masses. Ca fera sûrement une très bonne coupure d'aller ramasser du raisin au soleil des Landes.

MONTFORT-JUSQUALOS

Après avoir pris le train Gare de Lyon pour Dax, nos héros peuvent soit attendre un hypothétique train (qui de toute façon ne voudra pas d'eux, ce qui se comprend), soit faire du stop jusqu'à Montfort, 20 kilomètres de là.

Montfort-Jusqualos, village de province comptant 1 221 habitants, est situé dans les collines des Chalosses, lieu mythique du foie gras, de la piquette et des bains thermaux. On y trouve une piscine, une chouette place bordée de cafés , une petite arène, des rues étroites encadrées de maisons typiques (?), des commerçants avenants, un accent rocailleux et un soleil implacable.

A la gare, proche du centre-village, les zonekids verront arriver, sur un tracteur tirant remorque, Louis Lefuneste, le paysan chez qui ils vont bosser. Il se montrera très sympathique, les enjoindra à monter sur sa remorque afin de les emmener à sa ferme car sa femme et ses enfants attendent avec impatience l'arrivée des citadins. Il fera tourner une bouteille de sa piquette et ainsi, tout en dégustant le pinard, assis sur la remorque agrémentée de restes de... (fumier?), nos héros s'enfoncent dans la campagne.

La ferme de Lefuneste se trouve à flanc de côteau, dans un hameau de 5 maisons du nom de Pachpalos, à une petite demi-heure de marche de Montfort. Il fait très bon et le soleil ruisselle encore avant d'aller se coucher. Ils sont accueillis par Ma'am Lefuneste, une robuste gaillarde bien campée qui mord dans la vie à pleines dents, ses trois filles (des ma'am Lefuneste en miniature), le fils, un couple de babas-cools, un petit maigre et un colosse (Lennie et Georges) ainsi que deux loustics que l'on pourrait qualifier de Country-Zonekids (ou zone-countrykids ou...).

LES PROTAGONISTES

Louis Lefuneste - Bon comme le pain, le cœur sur la main, le nez en fleur et le vieux pantalon de velours tenu lâchement par des bretelles sur un maillot de corps « athlétique », ce paysan chalossien est un homme heureux. Sa femme a du tempérament, elle est travailleuse et il est le propre chef chez lui. La journée arrosée de vin rouge, le soir de soupe aux choux, ses chiens au coin de la cheminée, la nature comme décor à sa vie, il a atteint la plénitude. Ses yeux pétillent drôlement et il est taquin comme pas un. Une vraie perle cet homme.

Ma'am Lefuneste - Une maman pour tous, telle est la moitié de Louis Lefuneste, si imposante qu'on ne peut lui dire que « vous ». Elle a une de ces fringales de la vie qui en impose. Elle bouffe comme quatre, travaille comme dix et donne de sa tendresse comme vingt, c'est dire si nos zonekids vont être chouchoutés. Elle en arrive même à prendre part au nettoyage de ses employés, leur frottant le dos et les complimentant sur leur constitution, les taquinant sur leur petit bout de membre viril. Ah la jeunesse, elle adore ça. S'il n'y avait pas Louis, elle les suçoterait tous comme des cachoux ces jeunes éphèbes beaux comme des tracteurs.

Marie, Jeanne et Isabelle Lefuneste - Respectivement 13, 15 et 18 ans. Elles

sont bien grasses, bien qu'elles n'aient rien à voir avec des oies blanches, du genre « Les baigneuses » de Renoir, avec de bonnes ceintures de chair pour les saisir. Toujours à se raconter des choses en secret en lorgnant vers le mâle de leur choix. S'il y a des zonegirls dans la bande, elles vont se retrouver d'office dans tous les petits secrets sentimentaux avec ce que cela compte de gonflant. Les vendanges, le soleil et le vin aidant, les rendent très entreprenantes.

Pierre Lefuneste - A 17 ans, Pierre n'est pas encore très éveillé du côté intellectuel, mais c'est un sacré chaud lapin (non, non, ce scénario ne s'appelle pas « Orgie en Chalosse »). Il est grand, fort et bête, tout ce qu'il faut pour faire un soldat comme disait Pépé Siroz du temps qu'il était sergent à la légion. Il est gentil Pierre, il est brave. Hélas, il va se faire monter la tête par Mario et Sylvain, les 2 loustics peu recommandables que nous allons voir plus bas. Les zonekids vont lui apparaître comme des gros méchants qu'il doit démasquer, ce qui entraînera quelques mésaventures à nos héros.

Mario Da Silva - Fils d'un maçon portugais de Porto et d'une femme de ménage, seul garçon d'une famille de 8 enfants, Mario a quitté l'école à 16 ans, s'est fait la main dans des cambriolages minables et des vols d'auto-radios avant de tomber pour 6 mois à la prison des Baumettes, s'étant fait prendre le nez dans le sac (c'est le cas de le dire) avec un peu plus d'1 demi-gramme de Stardust. C'est dur la prison, surtout quand on ne pèse que 51 kilos tout mouillé et qu'on doit se coltiner les gros durs marseillais, corses et kabyles. Mario en est sorti encore plus pleutre qu'il n'y était entré. A 18 ans juste révolus, il entre en transes dès qu'il voit un uniforme et est atteint d'un complexe de culpabilité inextinguible. Il est devenu méfiant et extrêmement parano. On ne sait pourquoi les zonekids lui sortent pas les trous de nez mais une chose est sûre, il sautera sur le moindre prétexte pour les enfoncer. Bel exemple de solidarité entre zonekids, non?

Sylvain Bergamotte - Le comparse de Mario, un grand échalas de 1,95 m, n'est pas de ceux qui ont inventé la poudre à éternuer. Il couve un feu brûlant pour l'aînée des Lefuneste mais est si timide qu'il rougit rien qu'en la regardant. Ce qui fait rire celle-ci aux éclats et lui fait perdre encore un peu plus ses moyens. Histoire d'oublier ses affres, il va se focaliser sur les zonekids. On prend ses revanches sur la vie comme on peut.

Lennie et Georges - Physiquement, ce sont les Laurel et Hardy des ouvriers agricoles. L'intellectuel, c'est Lennie le petit maigre ; la force de frappe, c'est Georges le grand gros. Ce dernier est très sensible et passe ses moments perdus à caresser tout ce qui porte des poils. Si ces deux personnages vous rappellent quelque chose, vous avez gagné nos salutations distinguées. Georges, au cours de l'histoire, va peut-être perdre la tête si l'une des jeunes Lefuneste lui fait du plat. C'est pas de sa faute, il aime caresser!

Le couple de Babas-cools - Voir chapitre « Monstres » dans ZONE. A votre convenance.

LA VIE A LA FERME
(C'est l'amour à la campagne, baoum tcha tcha tcha...)

Tous les éléments donnés ci-dessus doivent vous permettre de donner vie à cette petite exploitation agricole durant tout le scénario. Maaaiiis... ne vous inquiétez pas, les aventures auxquelles vont devoir faire face nos zonekids n'auront rien de bucolique. Malgré tout, les événements susceptibles d'arriver dans cette communauté ponctuelle risquent d'entraîner toutes sortes de joyeux (et bien moins gais) moments.

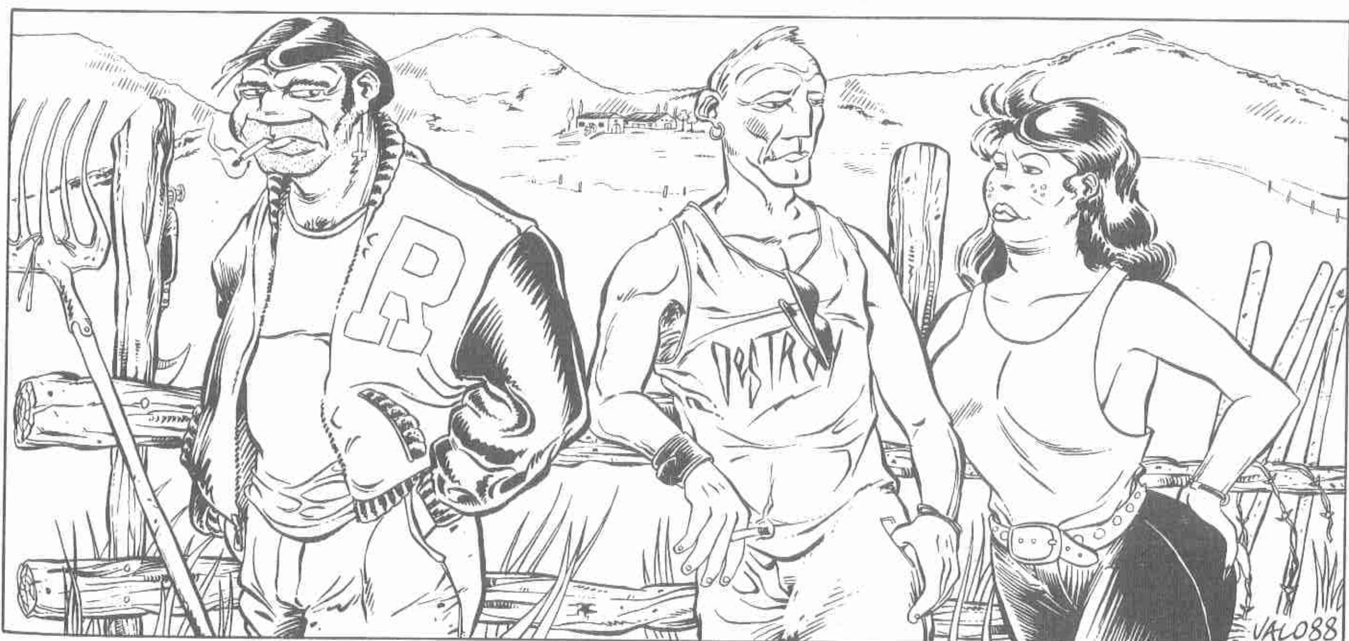
Quelques informations

Les vendangeurs sont censés être dans les vignes du lever du soleil à la fin de la journée. Ils dorment tous dans l'étable aménagée en dortoir. Les paillasses sont étroites et grincent terriblement. Il n'y a pour se laver que de grands bacs d'eau tiède. On mange tous ensemble dans la salle commune et le vin est à volonté. Il fait toujours terriblement chaud. Le dimanche, jour du seigneur, on se repose. Tous les soirs il y a la fête au village et le père Lefuneste ne posera sûrement aucun problème pour les y déposer.

FRANCO (FILS) DE PORC

Une retraitée, Mme Veuve Berichon, Emma de son prénom, crêchant dans une maison isolée à trois bornes de chez les Lefuneste, est retrouvée odieusement assassinée le lendemain de l'arrivée des zonekids. Le crâne fracassé, les plantes des pieds brûlées, la maison complètement saccagée, ce crime semble être pour les enquêteurs l'œuvre de rôdeurs, tenant directs des « chauffeurs » qui écumèrent la France il y a de cela bien longtemps. Ce qui pousse leurs investigations en direction des petits voyous, de la région ou de passage (comme nos zonekids)...

Emma Berichon s'appelait en fait Dolores Goncalves et fut l'égérie, lors de la guerre civile espagnole, de son colonel franquiste de premier mari surnommé « Le Bourreau » par ses nombreuses victimes basques. Elle prenait plaisir à assister son conjoint lors de ses exactions et



leurs têtes furent définitivement mises à prix par les républicains basques. Son époux décéda lors du troisième attentat commis contre eux et, devant l'opiniatreté de ses ennemis, elle décida de disparaître complètement de la circulation. Tous perdirent sa trace. Là commence la légende. La « chienne » se serait volatilisée avec le trésor de guerre franquiste prélevé en pays basque, de quoi se la couler douce pendant au moins dix générations et plus.

Sa condamnation à mort par les basques n'a jamais été levée et c'est par l'intermédiaire de Raymond Dubillard, brigadiste européen à 17 ans, qu'ils ont retrouvé sa trace et l'espoir de récupérer le trésor, afin de continuer leur lutte (l'argent étant le nerf de la guerre). Deux tueurs lui ont donc fait la peau mais ils n'ont pu lui faire cracher l'endroit où se trouvait le trésor. Vu son âge avancé et son cœur défaillant, elle a claqué presque tout de suite. (Pour la petite histoire, c'est Franco qui avait récupéré le « trésor ». Mais ça, personne ne le sait. Alors chut!) ».

Enfin, l'enfant du premier mariage du second époux de l'ex-madame Goncalvès (quel bordel), Jean Berichon, commissaire de son état, a obtenu le pouvoir d'enquêter. Edmé Berichon, le père du sus-nommé, a toujours eu l'intime conviction que sa nouvelle femme était de l'espèce des oiseaux rares, de celles qui ont beaucoup à cacher. Au cours de ses divagations, il avait déduit que sa femme était une criminelle de haut-vol ayant sûrement un magot sur lequel il essaya toujours de mettre la main sans jamais y arriver, pour cause. En effet, pourquoi une femme si belle et de cette classe (nous sommes alors en France en 1946, après le beau bazar que nous ont mis les nazis) aurait-elle daigné lui porter un regard et convoler avec lui en noces si elle n'avait rien à se reprocher (où vont se nicher les idées des hommes parfois, hein, je vous le demande). Le petit Jean, alors âgé de sept ans, se décréta d'office qu'il n'aimerait jamais cette nouvelle mère. Son père d'ailleurs, en secret, le lui interdisait. Sur son lit de mort, dix ans plus tard, il lui confia le secret qu'il croyait avoir découvert. Cette femme avait quelque part des millions cachés et il le chargea de les trouver. Jean partit à Paris finir ses études, fit l'école de police, y entra et oublia quelque peu l'histoire. Jusqu'à maintenant...

ON N'EST PAS DES TUEURS M'SIEUR

L'enquête sur la mort d'Emma Berichon est menée tambour battant. Après avoir visité quelques fermes des environs, le commissaire Jean Berichon, suivi de l'inspecteur Yawalla (from Nouvelle-Calédonie) et d'un fourgon de police, se pointe chez les Lefuneste. Il demande à tous de rester à la disposition de la police, à proximité de la ferme. Ils commencent par interroger la famille Lefuneste, puis Lennie, Georges, Mario, Sylvain, et les deux babas.

Jean Berichon - 48 ans, longiligne, brun et moustache à la Moustache (le grand batteur de Jazz), le commissaire commence à en avoir sa claque d'être fonctionnaire. Vieux garçon acharné, il a une passion : la pêche au gros. Il voudrait bien n'avoir plus qu'à s'y consacrer et oublier le décor sordide de son commissariat. S'il mène cette enquête, c'est bien sûr pour retrouver les assassins, mais surtout pour récupérer ce magot dont son père lui a tant parlé. Sa légendaire intuition dont il est si fier lui a déjà fait mettre en garde-à-vue un certain Thierry Chosséte, menuisier-plombier-zingueur-professeur de Viet-Vo-Dao à ses heures, activiste de gauche réputé dans la région. Pour information, ses bêtes noires sont, par ordre d'apparition, les gauchistes, les pédés et tous les kids ressemblant de près ou de loin à un zonekid. Nos héros en ont de la chance. Et, une fois qu'il a une idée en tête, il ne la lâche plus. En dernier point, ses pratiques d'interrogatoire ont de curieux relents de guerre d'Algérie.

L'inspecteur Yawalla - Fils de canaque venu en France, Yawalla est un petit gros frisé portant une boucle d'oreille, des jeans collants qui ont l'air de lui irriter les parties génitales tant il met de conviction à se les gratter, des baskets trouées et un sweat-shirt « California College ». Avec ce look, pas de problème, on le prend pour tout sauf pour un flic. Il travaillait avant à la brigade du métro et connaît très bien toutes les sortes de zonekids et les quartiers chauds de Paris et de sa banlieue. Il ne se fait pas une haute idée de sa fonction et suit toujours les souhaits de son patron sans poser de questions. Si le boss veut coincer quelqu'un, et bien... coinçons-le. Au fait, s'il a été muté ici, c'est qu'il y a eu des petites histoires de Ripous dans lesquelles il a trempé. Pas net, monsieur Yawalla, pas net...

Au bout d'un certain temps, Yawalla sort et donne un ordre aux flics du fourgon. Ceux-ci (5) encadrent les zonekids et leur demandent de tendre les poignets pour le menottage. S'il y en a un qui proteste, il se prend une grande taloche en travers de la tête. Les flics les fouillent au corps et les font monter dans le fourgon direction commissariat. Si les zonekids les interrogent, ils leur répondront que ça doit avoir à voir (double assonan-



LA VEUVE BERICHON

ce) avec le meurtre de la mère Berichon, point à la ligne.

AU COMMISSARIAT

C'est en fait au commissariat de Dax que nos héros sont emmenés. L'accueil n'est pas des plus chaleureux. Deux par deux, nos héros sont invités à vider leurs poches et à se dévêtir complètement pour une fouille générale. S'ils ont des armes sur eux, dommage. S'ils jouent aux marioles, ils vont être très très mal reçus. Une haie de flics se fera un plaisir de les latter un petit peu, juste pour le plaisir. Après avoir récupéré tout ce qui était en possession des zonekids, dont leurs lacets, ceintures, bretelles, bijoux, etc., les flics les poussent dans une cellule où se trouve déjà un jeune beur arrêté pour possession de stupéfiants, un vieux bourré puant le tabac froid et la vinasse et un type d'environ trente ans, cheveux mi-longs et badge Ying-Yang (c'est Thierry Chosséte). Après les présentations d'usage (« Pourquoi vous êtes là vous ? », « Pour... Et toi ? »), nos zonekids apprendront donc que Thierry est ici pour la même raison qu'eux.

Thierry Chosséte - Comme il a été précédemment écrit, non content d'être menuisier-plombier-zingueur-professeur de Viet-Vo-Dao et activiste de gauche, Thierry est aussi papa d'un jeune garçon de 12 ans, qu'il a eu avec mademoiselle Debloch, sa concubine (avec qui il vit toujours d'ailleurs dans une maison isolée au milieu d'un jardin d'herbe qui fait rire). Il est râblé, jovial, et cherchera à sympathiser avec les zonekids. Ancien hippie reconverti, il a gardé des liens avec tous ses anciens camarades. D'ailleurs deux de ceux-ci, les tueurs de la mère Berichon (il n'en sait rien) lui ont demandé de leur faire passer la frontière. Venus soi-disant pour prendre des nouvelles d'un dirigeant basque exilé en France, ils craignent le GAL (les flics espagnols qui viennent descendre les basques chez nous) et lui ont demandé de les rapatrier chez eux (la police française n'est plus très amicale avec les basques). Un peu naïf, il leur a promis de s'en occuper. Il connaît aussi très bien le père Lefuneste.

L'interrogatoire

Nos zonekids défilent un par un dans le bureau du commissaire. Nous te conseillons, Zonemaster chéri, d'aller faire par toi-même un petit reportage dans ces antres de l'ordre que sont les commissariats. Ainsi, après t'être fait arrêter pour quelque motif fallacieux (possession de stupéfiants, vol de voiture, tabassage de flics...), tu auras tout le loisir d'étudier l'art de l'interrogatoire policier de très près. Enfin voici quand même le schéma d'un interrogatoire type.

Après t'avoir fait réciter toute ta fiche d'état civil dans l'ordre et l'avoir tapée sur une petite machine à écrire, l'inspecteur se retourne vers toi et attaque franco : « Alors, qu'est-ce que t'as fait ? », « C'est qui tes copains ? », « Pourquoi t'as fait ça, hein ? », etc. Pour les zonekids, ils apprennent qu'ils sont soupçonnés d'avoir buté la mère Berichon. On les aurait vu rôder autour de la maison et les enquêteurs ont appris des choses compromettantes qu'ils dévoileront le moment venu (ce n'est en fait qu'un tissu de conneries lamentables. Maria Da Silva, son copain et Pierre Lefuneste ont phantasmé sur la gueule des zonekids, that's all). Quelques bonnes taloches dérideront nos zonekids avant qu'ils ne rentrent dans leur cellule. Le commissaire veut les garder sous la main et, bien qu'ils soient mineurs, ils resteront quand même pour la nuit.

Le lendemain à 10 heures, ils sont relâchés. Mais ils doivent rester à la disposition de la police chez Lefuneste. A la ferme, ils sont accueillis avec effusion par Ma'am Lefuneste, ses filles et le père. Les trois gugusses qui ont bavé dans leur dos ont l'air, pour un fin psychologue, de faire la tronche. Thierry téléphone dans la soirée pour les inviter à venir fumer quelques joints d'herbe qui fait rire le lendemain soir après les vendanges.

CHEZ THIERRY

C'est dans une maison en bois sans étage que crèche Thierry. Sa « femme », Lucile Debloch, est vraiment très jolie. La soirée se passe à fumer joints d'herbe pure sur joints d'herbe pure, le tout arrosé de Téquila et de Mescal en face de la cheminée. A n'en point douter, nos héros vont être complètement Paf (tableaux des stupéfiants et de l'alcool). Thierry leur racontera plus ou moins sa vie, ils pourront faire de même. Ils pourront ainsi refaire le monde si le cœur leur en dit. Avant d'être bien avancés dans la défonce, si l'un des protagonistes jette l'histoire de la mère Berichon et de son fumier de fils de flic sur le tapis, Thierry aura quelques cartes intéressantes à dévoiler. Ainsi, le commissaire Berichon n'a jamais rien eu à foutre de sa mère qui n'est pas sa mère en fait (il ne venait jamais la voir. Comme d'ailleurs pas mal d'enfants indignes de nos jours). La mère Berichon avait un accent espagnol prononcé et il courait sur son compte toutes sortes d'histoires dont une qui parlait d'un gros magot qu'elle aurait caché. D'ici à ce que son beau fils ait eu vent de l'histoire... Il pense qu'en se renseignant auprès de l'état civil, il serait possible d'avoir plus d'informations sur la provenance de la mère.

LE GAL ATTAQUE

A force de jouer avec le feu, on s'y brûle. Alors que les deux basques se pointent par surprise chez Thierry le lendemain soir pour lui demander de les emmener dare-dare, un commando du GAL s'amène. Après une fusillade nourrie, un des tueurs de l'ETA s'écroule, l'autre n'a pas le temps de fuir. Heureusement, Lucille et son fils sont chez le grand-père ce soir. Thierry, comprenant tout, réussit aussi de justesse à se casser, taraudé par les « Justiciers » espagnols. Aussi court-il se réfugier dans l'exploitation de monsieur Lefuneste, auprès des zonekids qui ont l'air si compréhensifs.

Donc les zonekids voient débarquer Thierry, en sueur, alors qu'ils sont en train de récolter le fruit de la terre. Deux heures après se pointe également l'inspecteur Berichon accompagné de gendarmes. Fort d'une lettre de dénonciation anonyme (envoyée par Da Silva), il a encore quelques questions à poser aux zonekids.

Le texte de la lettre : « Li mecs de Paris, y shavent plus de chôsses qu'ils veulent bien en dire. Notamment sur le meurtre de la vieille. Venez les voir sur plache vous comprendrez ».

L'inspecteur recommence à poser ses questions, puis il va perquisitionner dans la ferme. Les zonekids sont gardés près du fourgon de la gendarmerie.

Soudain deux voitures s'arrêtent dans le hurlement strident des pneus crissant sur la route, sortent quatre types du GAL, qui canardent les gendarmes. Les zonekids auront le temps de se planquer près du fourgon. Une fois les gendarmes out, les terroristes tentent de choper les zonekids pour leur faire cracher l'endroit de la planque de Thierry...

Cependant, dans la ferme, l'inspecteur Berichon se fait braquer par Da Silva et son compère, plus deux gus, basques par défaut, terroristes par excès. Notre cher inspecteur est enfourné dans une DS break, sous le regard du couple Lefuneste. La caisse démarre précipitamment et disparaît bientôt dans la campagne.

Au pied des vignes, les zonekids doivent toujours se sortir des griffes du GAL. Thierry sort de sa planque et vient leur donner un coup de main. Les policiers outre-pires années se caltent au moindre signe de résistance... ils ne doivent pas rester trop longtemps au même endroit.

KESKISPASS ?

Da Silva et Sylvain ont été contactés par deux anciens séparatistes basques Espagnols. Ces deux laskars, Miguel et Juan, ne veulent plus qu'une chose : l'argent de la vieille. En faisant leur enquête, ils ont découvert que l'inspecteur Berichon, était, pour ainsi dire, de la famille

de la vieille. Donc il doit savoir des choses, donc il est intéressant, donc il faut pouvoir l'interroger.

C'est en faisant cette enquête qu'ils sont tombés sur Da Silva et Sylvain et ils leur ont proposé de s'associer. Ils emmènent l'inspecteur dans une ferme qu'ils ont louée près d'Orthez.

KESKIFAUTFAIR ?

Les zonekids ont plusieurs motivations pour régler cette affaire :

— Ils vont encore être suspectés d'on ne sait quoi, à cause de la lettre anonyme...

— Ils ont l'étrange sentiment de se faire baiser quelque part.

En rentrant à la ferme, le couple Lefuneste leur narre les événements. Ils peuvent faire un tour dans la piaule des deux ex-vendangeurs pour fouiller et fouiner dans les affaires. Là, ils trouvent un numéro de téléphone pour joindre Miguel.

On ne donne pas l'adresse à partir d'un numéro de téléphone, aussi devront-ils trouver une ruse du style : regarder dans un annuaire pour voir que le début du numéro correspond à la ville d'Orthez, et faire le tour des agences immobilières de cette ville pour trouver une maison louée à un certain Miguel Eschevra. Bien sûr, d'autres méthodes sont possibles mais il est fastidieux (pour moi tout du moins) de les énumérer.

Alors, une fois la maison trouvée les zonekids n'ont plus qu'à libérer l'inspecteur des griffes basques. Celui-ci leur en sera très reconnaissant, et c'est la moindre des choses. Mais quant au trésor, les gens n'ont pas fini de le chercher...

PNJ

Mario Da Silva

Loub 7e niveau
F 14/I8/C24/D12/R13/B10
FASA 14 FAVE 8
CE 60 PDV 15 PR 45

Conduire Bécanne 70 % - Cran d'arrêt 80 % - Mécanique 70 % - Escalader 60 % - Pickpocket 70 % - Crocheter 40 %.

Sylvain

Loub 6e niveau
F 14/I12/C24/D14/R14/B13
FASA 14 FAVE 9
CE 54 PDV 13

Poing US 80 % - Cran d'arrêt 60 % - Course 60 % - Escalader 50 %.

Le GAL

« Voir terroriste pro palestinien » 10e niveau.

Les Basques

Terroristes 8e in « ZONE »

Les gendarmes

Voir Pandore in « ZONE ».

Jean Berichon

12e niveau
F14/I12/C24/D12/R13/B12
CE 90 PDV 22 PR 68

Revolver 35 %
- Baratiner 90 %
- Crocheter 80 %
- Art martial 20 %
- Course 50 %
- Système D 70 %.

Thierry Chosséte

F14/I14/C32/D16/R18/B12
CE 120 PDV 30 PR 90

Art martial 90 %
- Camouflage 80 %
- Marcher en silence 80 %
- Escalader 80 %
- Menuiserie 100 %.



L'ENLÈVEMENT DU COMMISSAIRE PAR LE GAL

CRISTALLISEZ VOTRE PLAISIR







Sur des règles simples et raffinées, découvrez chaque mois un nouvel univers où se cotoient les plus glorieux aventuriers, les meilleures histoires de S.F. moderne, toutes plus originales et palpitantes, un systéme extensible à l'infini. **Universom** est **la** gamme prête à jouer, un jeu de rôle complet, l'aventure en "Techno-Spatio-Color"...





ET TOUJOURS
ZONE LE JEU
DES MAUVAIS GARÇONS,
ZONEQUEST LA CAMPAGNE
ET LE ZONESCREEN



Pièces détachées

Petits et agressifs, ils vont pouvoir meubler le vide que la plupart des jeux de SF ont laissé à l'appréciation des meneurs de jeux.

Chasseurs !

L'AMBIANCE

Je n'ai ***JAMAIS*** vu un seul scénario de jeu de rôle mettre en œuvre des PJ pilotes de chasse et leurs appareils. Pourquoi ?

— Le chasseur est le navire du solitaire par excellence, alors qu'une équipe de PJ est un ensemble que certains MJ se croient obligés de maintenir soudé, de gré ou de force... Bien souvent, l'histoire qu'ils ont bâtie dépend de l'union cyanolitesque de leur équipe.

— Cet appareil nous évoque les livres, les films et les images d'actualité où Spads et Fokkers Tri-Planes, Spitfires et FW 190, Mirages III et Mig 19 s'affrontent en duels sans merci : la réalité quotidienne de notre cher XXe siècle, qui nous terrifie (remarquez, il y a parfois de quoi !)...

Et pourtant...

Extrait d'une partie de Space-Opera, Toulouse, printemps 1987. Tout est authentique, jusqu'aux prénoms des joueurs :

« Arsenique (Chantal A.) ferma les reverses, bloqua les freins, et son chasseur exosphérique biplace s'arrêta en bout de piste. Blanche (Sylvie M.), encore enivrée par sa descente en piqué depuis l'orbite basse, tarda cinq secondes à ouvrir le canopy. Et il peut s'en passer des choses, en cinq secondes.

L'infâme Slim appuya sur un bouton, et un pan de la montagne explosa, libérant le silo. Les moteurs de sa navette rugirent, l'appareil partit comme une flèche vers le ciel, en route pour la première planète, où son passager comptait commettre le plus abominable de ses forfaits. Mais en orbite, on veillait :

— Impératrice Françoise à Equipe sol : appareil non identifié au décollage à 7 000 mètres N.N.E. de vous. Je...

— C'est Slim, coupa Archibald (Michel V.). Arrêtez-la... Ici Equipe-sol, Slim nous échappe.

Marmonnant des mots que nous ne reproduirons pas ici par égards pour le lecteur, Arsenique débloqua les freins, fit pivoter la roue avant, et lança ses trois moteurs gauches au dixième. Le chasseur manqua de basculer en virant, et s'aligna sur la piste. Alors, la pilote libéra les millions de chevaux de son pursang... En bas, il y eut comme un malaise, principalement pour Archibald qui tenait entre les mains un détonateur épouvantablement sensible... mais la chance lui souriait : il en fut quitte pour la peur, et une otite !

— Accélération six G [1], à un cheval près. Ca va, Blanche ?

— Ngbrtpsqwxdj...

— Bravo, petite ! On continue.

Imaginez une flèche de métal lançée presqu'à la verticale, qui en dix secondes était à 2 943 mètres d'altitude, et fonçait à MACH 1,9 [2]. Imaginez les deux femmes aux visages déformés par l'accélération, leurs seins ravissants aplatis contre leurs cages thoraciques, ivres de cette joie que seuls connaissent ceux qui voient le ciel s'assombrir en plein midi, et s'allumer les étoiles alors que le soleil brille toujours autant.

— Altitude 90 000 pieds [3]. Où est cette salope ?

— C'est... qu... quoi... cette... étoile... ? haleta Blanche.

— C'est elle. C'est le feu de ses moteurs... Arsenique tira sur le minimanche, puis fit un demi-tonneau. Aussitôt son radar d'attaque accrocha l'objectif. Elle cala les autodirecteurs de deux missiles Air-Air sur la minuscule étincelle, et enfonça la queue de détente...

VOILA comment faire intervenir un chasseur dans un scénario.

Un choix difficile

Mais avant d'examiner en détail l'un des appareils de la Société Galactique, voyons les choix faits par les divers systèmes de jeu quant aux performances de ces engins. A part dans l'***Encyclopédie Galactique***[4] et ***Star Wars*** [5], les chasseurs sont réduits à évoluer à l'intérieur des systèmes stellaires. Les voyages entre étoiles leur sont interdits, et je pense sincèrement que c'est dommage. Sans doute les auteurs ont-ils pensé que l'idée d'un être seul dans un habitacle, isolé dans le vide interstellaire, ne « passait » pas. Les second et troisième volets de ***La Guerre des Etoiles*** leur ont donné tort. Néanmoins, majorité fait loi : nous plierons face à cette règle.

ZMIRRIONS

S'il en est qui sont capables de rendre des points aux humains quant à l'agressivité et la combativité, ce sont les Zmirrions. Ils possédaient un petit protectorat quand des Kaoliniens les découvrirent, qui s'en mordirent les antennes ! Les Zmirrions parvinrent presque à démolir les dix premiers astronefs de ligne partis les mettre au pas, ainsi que leur escorte. Ce furent GLASYA (une ***DEMONE***, voir Chroniques n° 9) et quatre-vingts chasseurs sortis d'un navire humain qui transformèrent leur victoire naissante en débacle.

Intégrés peu après à la Société Galactique, ces respireurs de fluor sont des créatures d'une rare élégance, aux membres sinueux et aux yeux sauvages fendus à la verticale. Ils se lancèrent à corps perdu dans les industries guerrières, et reproduisirent les navires qui les avaient vaincus. Les humains rient encore des copies des DEMONES, mais ils achètent les chasseurs...

CHASSEURS

La Société Galactique possède des centaines de milliers de chasseurs exosphériques, c'est à dire capables d'évoluer hors de l'atmosphère d'une planète. Ce sont des engins mono ou biplaces, généralement multifonctions, aussi à l'aise lors d'une interception dans le vide que pour mitrailler des troupes au sol. Rapides, agiles et maniables, au pilotage « pointu », ce sont des plates-formes de tir, des porte-instruments capables de recevoir les appareils les plus modernes, les armes les plus récentes... Il est d'innombrables modèles de chasseurs, mais tous sont adaptables aux diverses morphologies, pour peu que les tailles et les masses des créatures restent inférieures à certains seuils.

LES PRÆSODIUS

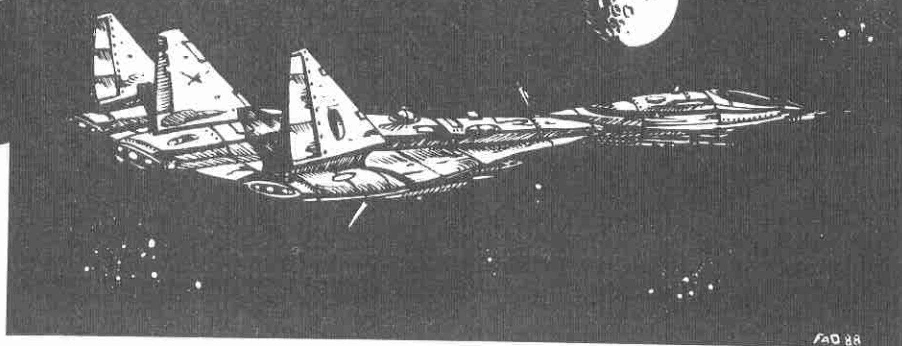
Le Præsodius est un volatile de Tartan IV, monde dur s'il en est. Il vit en colonie sur le Trégrokon, animal lent et colossal. Le gros protège les petits des prédateurs rampants qui dévorent les nids. Le petit prend son vol et attaque avec sauvagerie les oiseaux-aiguilles, prédateurs capables de dévorer n'importe quelle masse de muscles en quelques minutes, en forant des galeries dans les chairs, n'épargnant pas même les os. Admiratifs, les Zmirrions baptisèrent ainsi leur plus redoutable chasseur monoplace.

Forme et structure

L'appareil affecte la forme d'un avion atmosphérique. Quinze mètres de long, huit mètres d'envergure, quatre mètres de haut : l'engin est admirablement proportionné. Les « entrées d'air » que l'on distingue sur le sommet de l'aile delta sont les inverseurs de poussée (reverses). On notera que les moteurs sont susceptibles d'être changés en quelques minutes, s'ils sont endommagés, ou bien si un modèle plus perfectionné est disponible.

Habitacle

Epaisse comme une bulle de savon, une verrière (canopy) oblongue donne une très large visibilité directe au pilote. Elle surmonte le « baquet ». C'est une installation modulaire adaptée aux Zmirrions, qui peut être ôtée et remplacée par le peuple qui achète l'engin, pourvu que



les êtres qui le composent puissent tenir dans un espace de 1,6 m de long × 0,8 m de large × 1,1 m de haut. Certaines créatures de très petite taille arrivent à transformer ainsi l'appareil en biplace. D'autres parviennent juste à se couler dans l'habitacle.

Performances dans le vide

L'accélération des *PRÆSODIUS* aplatirait les plus solides des êtres, même ceux dont le monde natal est à forte gravité, si l'on n'avait heureusement inventé les compensateurs d'inertie (ces appareils peuvent cependant se trouver saturés, le pilote encaisse alors des G). La vitesse de pointe laisse les DEMONES sur place. Quant au rayon de virage, les Zmirrions n'en sont pas peu fiers ! La distance franchissable, en revanche, reste assez faible et l'appareil est incapable de vols supraluminеux.

Vol atmosphérique

L'engin décolle et se pose à la verticale. Accélération et vitesse de pointe sont évidemment limitées, en vol atmosphérique, par la densité et la nature du gaz ou du liquide porteur. Mais les ailes permettent alors de virer encore plus sec, et savoir tourner court est la raison d'être d'un chasseur... De plus, la présence d'une atmosphère augmente notablement l'autonomie de l'appareil.

Armement

Les seules armes fixes sont deux canons dans l'axe. Le reste de l'armement est totalement modulaire, noyé dans l'épaisseur des ailes. Missiles, bombes, canons et mitrailleuses peuvent y être montés en fonction des disponibilités et de la normalisation en vigueur. Des trappes permettent les éjections de projectiles dans toutes les directions : un missile noyé dans l'aile gauche peut donc être projeté vers la droite, « par dessous » le fuselage. Si l'engin peut théoriquement tirer dans toutes les directions, sa puissance de feu est au maxima dans un cône avant de 30° autour de son axe.

Electronique et systèmes informatiques

L'électronique est tout à fait standard. Elle utilise au maximum des composants « civils », de consommation courante. Il y a deux informatiques : la résidente (celle qui permet le fonctionnement de la machine), et la rapportée (celle contenue dans le baquet, et qui assume l'interface entre l'appareil et son pilote). Un *PRÆSODIUS* peut ainsi accomplir une longue mission, piloté par un Zmirrion, revenir, et repartir aussitôt après avoir été ravitaillé, un humain aux commandes : il aura suffit de changer le baquet. Les *PRÆSODIUS* respectent ainsi le principe de polyvalence cher aux Autorités Galactiques.

Véhicule auxiliaire

Le seul « véhicule auxiliaire » de l'appareil est un siège (appelons cela ainsi) éjectable... L'abandon est décidé soit par le pilote, soit par les systèmes informatiques qui « réalisent » que le chasseur est perdu. L'éjection est alors immédiate : l'être voit ses appendices (bras, tentacules...) ramenés doucement mais fermement à lui, et baoummmm ! Le pilote peut supprimer cette fonction, à ses risques et périls. Le siège est équipé de rétrofusées couplées à deux calculateurs, qui sont capables de propulser l'ensemble vers une planète proche, si les paramètres de trajectoire et de vitesse ne sont pas trop pénalisants. L'entrée dans l'atmosphère est classique : freinage par mousse réfractaire, puis paraplane autodimensionné en fonction de la densité de l'atmosphère, de la nature du gaz, etc. Tout l'ensemble fonctionne automatiquement en cas d'inconscience de l'être. Le siège dispose d'amples réserves de survie et d'un puissant émetteur.

Equipage

L'être qui s'installe aux commandes est un pilote talentueux, un technicien accompli aux nerfs d'acier qui n'a pas peur du noir ! Il a parfois fait modifier subtilement ses fonctions physiologiques pour une meilleure adaptation. Le pilote de chasse possède un farouche individualisme, paradoxalement lié à un esprit d'équipe sans faille, parce que l'utilisation de ces appareils est un travail de groupe.

Utilisation

Basés au sol ou sur un navire porteur, les *PRÆSODIUS* sont utilisés en escadrilles classiques : quatre appareils sous le commandement d'un cinquième. Les missions sont alors de protection pure : patrouilles, interception de la chasse adverse, de missiles, attaque de gros navires. Ils peuvent constituer des binômes : paire d'appareils fonçant en rase-mottes, en vol atmosphérique, utilisant les accidents de terrain pour surgir sur un objectif au sol et disparaissant tout aussi vite, ou bien grimpant comme des flèches vers le ciel pour intercepter une cible. Plus rarement, à l'instar d'Arsenique et de Blanche, un chasseur solitaire part pour une mission très particulière, à haut risque, dans laquelle vitesse et discrétion priment la sécurité relative apportée par le nombre.

Sauf en combat tournoyant, toutes les opérations sont accomplies en coopération avec un contrôleur de vol, qui dispose des puissants détecteurs d'une base planétaire ou d'un navire de ligne. L'être brosse aux pilotes de chasse un tableau complet, clair et précis de la situation, signalant les appareils ennemis, anticipant leurs manœuvres, guidant les égarés et repérant les survivants.

MICROMODULE

Pilotes de chasse, les PJ sont basés sur un navire de guerre moyen tonnage, en patrouille dans les systèmes stellaires de la frange qui sépare la Société Galactique de l'Entité B. Lancés en reconnaissance dans un système stellaire muni d'un monde habitable pour les humains, mais inhabité pour des raisons politiques, les PJ reçoivent un appel de leur navire-gigogne, dans lequel il est fait mention de deux gros vaisseaux de guerre et de quatre cargos, puis le message s'interrompt pour une raison hélas évidente. L'Entité B compte installer une base sur le monde, et mettre la Société Galactique devant le fait accompli.

Les personnages sont MAL ! Leurs navires sont incapables de les ramener chez eux. Ils ne peuvent pas non plus contacter une base planétaire alliée. Leur autonomie est faible. Seul point positif : ils ne semblent pas avoir été repérés.

La solution est de se poser discrètement sur le monde en passe d'être occupé, non loin du chantier, et d'aller en reconnaissance à pied. Une observation minutieuse permet de se rendre compte que les quatre cargos et l'un des navires de guerre, posés au sol, sont des cibles tentantes, et qu'une ou deux passes en rase-mottes... Si les PJ attaquent intelligemment (étude du terrain, chacun sa cible, élimination en priorité du navire du guerre, mitraillage consciencieux des troupes au sol, position de repli soigneusement étudiée pour éviter les foudres du second navire de guerre en patrouille), l'Entité B subit alors une cuisante défaite. La partie de cache-cache avec le second navire qui s'en suivra risque d'être intéressante, mais la cavalerie arrivera à temps...

Pierre Zaplotny

(1) Chaque seconde, la vitesse de l'appareil augmente de 212 km/h environ
(2) 2 119 km/h environ si MACH 1 = 1 116 km/h
(3) 27 432 mètres
(4) Editions Robert Laffont
(5) West End Games, version anglaise. Jeux Descartes, version française, parution imminente à l'heure où ces lignes sont écrites

Aussi appelés Sioux, ces fiers Indiens n'ont fait l'unanimité que sur un seul point : leur massacre par les Blancs...

Les tribus du Dakota


Indienne Sioux D.R.

Le mot Dakota signifie amis. Ces Indiens sont les plus proches de l'idée que nous nous faisions de ces peuples dans nos enfances. C'est parmi eux que naquirent des chefs comme Sitting Bull, Crazy Horse, Red Cloud... Ce groupe d'Indiens appartient à la grande famille des Sioux-Hokans. Ils étaient composés des tribus suivantes :

TRIBUS DU DAKOTA	CELEBRITES
Dakotas de l'Est	
Dakotas Santee	Little Crow
Tetons Dakota, comprenant :	
Sioux Blackfeet	
Brûlés	Spotted Tail
Hunkpapas	Sitting Bull
Miniconjous	Big Foot
Oglalas	Red Cloud, Crazy Horse
Sans-Arc	
Two Marmites	
Dakotas Yankons	Waneta

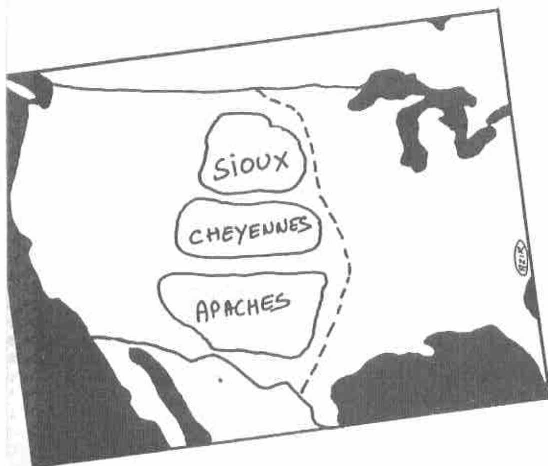
Nous appellerons indifféremment cet ensemble de tribus SIOUX ou DAKOTAS.

Villégiature

Voir carte.

Physique

Les Dakotas étaient (et sont toujours !) des individus grands, sveltes et élancés, aux mains et aux pieds plutôt petits, mais aux corps musclés et nerveux, aux physionomies sévères avec des pommettes hautes et des nez crochus.



Langages

Leurs langues appartenaient au groupe Macro-Siouan (voir langues indiennes, Chroniques nº 10). Les dialectes qui les composaient étaient suffisamment proches pour que tous puissent se comprendre. Ils sonnaient agréablement aux oreilles européennes. Les Blancs pouvaient les apprendre relativement facilement, il est donc possible qu'un PJ cow-boy sache les parler. Dès 1850, les missionnaires avaient imaginé une écriture sioux à partir de notre alphabet, et l'enseignaient dans leurs écoles. Grâce à ces Saints (il n'y a pas d'autre mot !), le « Sioux » existe toujours à l'heure actuelle, en tant que langue vivante.

Noms

La famille payait (en chevaux) un Brave de grande renommée pour qu'il donne un nom à l'enfant nouveau-né, quel que soit son sexe. Il était fait d'allusions voilées à des exploits guerriers du passé, même pour les fillettes. L'Indien en changeait souvent. A sa mort, on décidait si le dernier nom porté convenait au défunt, et selon le cas avait lieu ou non l'ultime changement.

Habitat

Le mot Tepee signifie « le chez-soi ». Il était composé de trois ou quatre perches plantées selon un ordre rigoureux, et minutieusement orientées, non en fonction du vent, mais des points cardinaux. L'assemblage était recouvert de peaux de bisons, jusqu'aux trois-quarts de la hauteur. Au centre de l'édifice brûlait un feu qui chauffait, cuisait et empêchait pluie et neige de pénétrer par l'orifice du toit.

Habillement

Les enfants allaient nus ou presque, quand le temps le permettait.

L'habillement de base était le « G-string », culotte de peau passée entre les jambes, et pendant devant et derrière au-dessus d'une ceinture. Etre surpris sans ce vêtement couvrait le Brave d'une honte durable. Les vêtements d'été nous sont biens connus, ce sont ceux immortalisés dans les vieux films : veste de daim à franges, dont les pattes formaient les manches, pantalons et mocassins, le tout non-cousu mais tenu par des lanières de daim. Ces vêtements furent très tôt adoptés par les trappeurs blancs, dont le tristement célèbre Davy Crocket.

L'habillement de la femme différait peu de celui de l'homme. Une robe-jar-

retière descendant un peu au-dessous du niveau du genou remplaçait la culotte. L'élégante aimait les colliers en dents de daims (parfois des imitations en os), et portait parfois une cape rendue extrêmement pesante par les colifichets.

Comme il fait froid l'hiver dans le nord et le sud du Dakota, les Tetons du Dakota portaient alors une couverture de bison retournée (le poil vers l'intérieur), une culotte de même nature et une bonne paire de mocassins. Avec cela, le Brave était capable d'affronter les pires intempéries et d'aller chasser. L'extérieur des peaux de bisons (le côté sans poils) était souvent décoré de façon magnifique.

Les plumes étaient réservées aux hommes. Leur nombre, leur couleur et leur position indiquaient tout du statut et des qualifications du porteur. Les bonnets de guerre, longues coiffes de plumes descendant jusqu'au sol, étaient attribués aux guerriers particulièrement courageux.

Sur le tard, les Indiens achetèrent chemises et pantalons aux Blancs.

Religion et philosophie

Les Sioux dépendaient du bison à un point tel qu'il est naturel que leurs mythes en fussent imprégnés. Il existait un Grand Bison qui régissait tout ce qui était invisible, mais qui était assez humain pour prendre les hommes en pitié, ou les punir. Les rituels et les prières demandaient à ce que les bisons fussent nombreux. S'ils venaient à se raréfier, les prières, les chants et les rituels étaient intensifiés. Les Sioux remerciaient le Grand Bison pour l'abondance, prenant bien garde à ne pas gaspiller en tuant sans nécessité, sous peine d'être punis de famine par la divinité.

Un mot sur leur philosophie : elle était très complexe, basée sur des hiérarchies de Pouvoirs — quatre Pouvoirs au sommet, chacun en maîtrisant quatre autres, etc.

Cérémonies

Le Bison de l'Eté

De juin à septembre, les tribus se retrouvaient et formaient un cercle dans lequel chacun était placé selon des critères précis. On courait à cheval, jouait aux dés (six), on se faisait la fête et la cour, et on se rendait visite. C'était le moment de la chasse aux bisons. Elle était supervisée par une véritable police tribale. L'écervelé qui partait trop tôt, faisant fuir les troupeaux, voyait son tepee et ses possessions brûlés, s'il avait de la chance...

La Danse du Soleil

L'auto-torture était considérée comme la plus haute forme de sacrifice. Après tout, cela avait le mérite d'être honnête : un sacrifice n'est-il pas censé être quelque chose qui vous coûte à VOUS, et pas à un autre ? La forme la plus connue d'auto-torture consistait à se percer la chair d'un ou deux petits morceaux de bois pointus, qui étaient attachés à un poteau de façon à ce que le supplicié puisse se laisser pendre. Il attendait alors que le bois traverse ses chairs pour être libéré. Avant que cela ne se produise, il dansait, chantait, sautait, priait et hurlait afin que les forces surnaturelles, impressionnées par son courage, le récompensent en lui donnant le Pouvoir... Souvent, la transe qui accompagnait ou suivait la cruelle suspension était accompagnée de visions prophétiques. Ceux qui rataient leur Danse étaient pour le moins déconsidérés.

La mort

Les vieillards étaient respectés ; ils étaient même essentiels à l'éducation des enfants. Mais les jeunes étaient élevés dans l'idée qu'il valait mieux mourir en pleine gloire, à la chasse ou au combat, que de se décatir lentement. Les Sioux, comme tous les indiens nomades, étaient des sociétés de jeunes... L'homme ou la femme invalide était abandonné à son sort. Un fils ou un ami lui rendait alors un grand service s'il lui donnait une mort rapide.

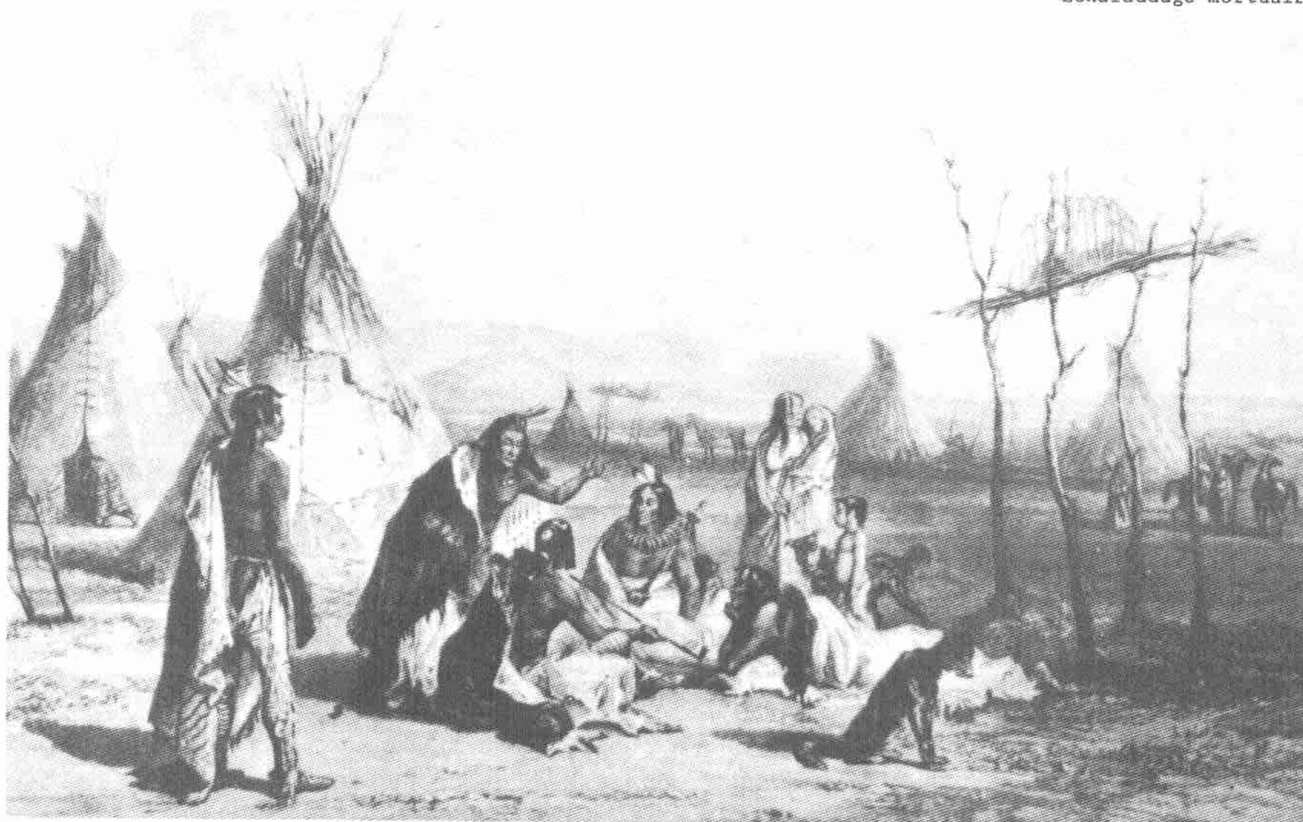
Le cadavre était suspendu à un échafaudage funéraire, ou dans un arbre s'il y en avait, hors de portée des coyotes. On sacrifiait parfois un cheval et un chien, afin qu'il puisse voyager sans fatigue, puis les pleureuses entraient en action, les veuves exprimaient le désespoir... On procédait rapidement à ces cérémonies, les âmes ayant la réputation d'être pressées. La dépouille était apparemment abandonnée.

Sacred Bundles (Ballots ou Baluchons Sacrés)

Les Sacred Bundles, ou Medecine Bundles, étaient des baluchons en peau, soigneusement fermés, qui contenaient des objets chargés d'un grand Pouvoir (flèches par exemple). Ils étaient le bien de la tribu, ou de personnes privées. On

D.R.

Echafaudage mortuaire





D.R. Spotted Tail

pouvait les acheter fort cher (on rapporte plusieurs centaines, parfois milliers, de dollars). Lors de cérémonies longues et complexes, les Bundles étaient ouverts en lieu clos, et les Braves faisaient la queue pour les toucher, et s'imprégner de leur puissance. Les Bundles n'étaient JAMAIS montrés aux femmes. On raconte qu'une tribu ayant perdu les siens à la guerre (quatre flèches) les refabrique illico presto...

Atrocités

Si le jeu du Scalp était évidemment prisé de tous, les sacrifices humains n'existaient pas chez les Sioux, à notre connaissance. Si la torture d'autres êtres était parfois pratiquée, elle était tenue pour méprisable. Les mutilations post-mortem des ennemis vaincus furent copiées sur les agissements des Blancs...

Le cheval

Voleurs de chevaux impénitents même selon les normes indiennes, les Sioux étaient considérés par les Blancs comme d'incorrigibles bandits. Dans la tribu, tous (hommes, femmes et enfants en âge de monter) avaient plusieurs montures. Les Sioux étaient de ce fait très mobiles...

A partir de 1865, un Brave qui partait au combat contre les Blancs pouvait monter le cheval qu'il voulait, même s'il ne lui appartenait pas, si son possesseur n'allait pas au combat avec. Si l'animal tombait mort sous lui, l'emprunteur ne devait aucun dédommagement. En revanche, le butin saisi par le Brave revenait au possesseur de la monture.

Le cheval n'entrait pas dans la nourriture des Sioux.

Histoire (1851-1890)

Si, en 1851, certains Sioux étaient devenus éleveurs ou fermiers, la plupart étaient toujours chasseurs... Ces derniers laissèrent à contre-cœur leurs terres du Minnesota aux Blancs. Quelques années plus tard, ceux-ci étaient de nouveau à leur porte (violant, une fois de plus, les traités, mais on a l'habitude). Bien que les chefs aient calmé les esprits, de jeunes guerrier excédés massacrèrent un camp de Blancs en 1856. Les Dakotas retrouvèrent les coupables, et les punirent, évitant ainsi l'ire des Blancs. En 1859, l'abandon d'un nouveau morceau de terre fit flamber la colère, et en 1862 un massacre perpétré par des Blancs mit le feu aux poudres... Les Américains avaient réussi à se mettre à dos les tribus qui les soutenaient encore. Mille cinq cents Braves partirent à l'attaque. Bien que la Guerre de Sécession les aient privés de troupes de métier, les généraux Sibley et Sully armèrent des volontaires. Ces troupes de bric et de broc, encadrées par des vétérans, possédaient de l'artillerie légère... Malgré leur nombre, les Dakotas furent vaincus encore et encore, et la paix fut signée en 1865.

Les Tetons devinrent après cela la force la plus puissante des Sioux. Un certain Red Cloud n'avait pas apprécié les événements de 1862 à 1865. Pire, la ligne de forts installée par les USA de Laramie jusqu'aux Yellowstones allait complètement soumettre son peuple. Red Cloud réagit. Massacre des hommes du Capitaine William J. Fetterman (21/12/1865 : 100 morts). Attaque des forts Phil Kearny et C.F. Smith (repoussées), embuscades de troupes isolées, bataille de Wagon Box Fight (01/08/1867). Durant cette dernière, Red Cloud fit la connaissance des carabines à répétition Springfield, qui infligèrent de lourdes pertes(1) à ses Braves. Red Cloud négocia en 1868, et signa la paix en 1869. Il se montra meilleur diplomate que général, et obtint sans contrepartie le démantèlement de tous les forts au-delà de Laramie. Il fut reçu à Washington, puis se retira dans sa réserve.

La découverte de l'or des Blacks Hills, et l'immense camouflet que subirent les Etats-Unis en cette occasion ont été détaillés dans le scénario du numéro 10 de Chroniques.

Après 1885, il n'y avait presque plus de bisons. Imaginez que, brutalement, nous ne disposions plus de la moindre goutte de pétrole, et vous aurez une idée de ce que connurent les Sioux. Certes, et pour une fois, le gouvernement fédéral ne tarda pas pour envoyer biscuits militaires, farine, porc salé et bétail, mais les Indiens n'étaient pas habitués à cette nourriture. Une fois leurs manteaux de bisons usés, ils étaient trop pauvres pour acheter des couvertures en laine... Les vols de chevaux interdits, les Braves devinrent désœuvrés... De plus, ils étaient fiers mais dépendaient des Blancs. La seule solution était d'obtenir une ferme du gouvernement (les demandeurs furent généralement satisfaits), mais la culture était un travail de femme, indigne d'un Guerrier ! Tout semblait perdu, quand soudain vint un Messie...

Un Indien Paiute du Névada, nommé Wovoka, avait eu dès 1880 la révélation que les Indiens retrouveraient une Amérique où bisons et autres gibiers existeraient en abondance, et d'où les Blancs seraient chassés. Des émissaires Sioux allèrent le rencontrer, et furent convaincus... Le Christ lui était apparu, qui lui avait dit que les hommes blancs trahissaient Son enseignement. Il suffirait aux Indiens de danser jusqu'à ce qu'Il leur apparaisse pour que le miracle se produise. Ainsi naquît « The Ghost-Dance », la Danse des Esprits, ou Danse des Fantômes (les deux dénominations sont correctes). Dansez, et les vêtements que vous portez deviendront sacrés, les balles ne pourront plus les traverser. Beaucoup d'Indiens et d'Indiennes dansèrent, et tombèrent en transes, et devinrent invulnérables. Ca sentait la révolte ! Les Blancs ainsi que des Indiens qui n'avaient pas dansé prirent peur. L'armée envoya 3 000 hommes par prudence. En dépit de leur force toute nouvelle, les Miniconjous de Big Foot prirent peur à leur tour et partirent se mettre sous la protection du vieux Red Cloud. Ils furent interceptés par des soldats qui les conduisirent au camp de Wounded Knee. Là, comme on les désarmait, un jeune écervelé nommé Black Coyote déchargea son arme, on ne sait trop sur quoi ou sur qui. Les Tuniques-Bleues tirèrent, encore et encore, sans s'arrêter. Les nouvelles mitrailleuses Hotchkiss crachèrent leurs balles explosives à shrapnels, qu'allaient bien connaître les poilus de 14-18. Les projectiles fauchèrent les tepees, rattrapèrent hommes, femmes et enfants qui s'enfuyaient. Sur une tribu de 350 âmes, il y eut 153 tués sur le coup, et 150 des blessés moururent dans les jours suivants. Les soldats eurent 25 morts et 39 blessés, principalement du fait de leurs propres projectiles...

Les Indiens survivants (quatre hommes, quarante-sept femmes et enfants) furent hébergés dans une église de Pine Ridge, la réserve de Red Cloud. C'était le 29 décembre 1890. Une banderolle datant de la Noël était suspendue au dessus de la chaire, sur laquelle on pouvait lire :

**PEACE ON EARTH,
GOOD WILL TO MEN**

Les guerres Sioux étaient terminées.

Pierre Zaplotny

(1) leur nombre varie fortement selon les sources : de 600 à 1 137 morts et blessés. Il y avait en fait un peu moins de 1 000 attaquants, les Blancs étaient moins de cent.

Droit de réponse

Suite au banc d'essai de l'Encyclopédie Galactique paru dans le nº 10 de Chroniques, François Nedelec, l'auteur, nous a envoyé un « droit de réponse » que nous vous livrons ici, sans en avoir touché une ligne, évidemment. Il y remet en cause la capacité de notre collaborateur qui a réalisé ce banc d'essai, et en qui nous avons entière confiance. Christian Rossiquet s'expliquera (un droit de réponse au droit de réponse...) dans Chroniques nº 12. Nous assisterons peut-être à la naissance d'un feuilleton à épisodes d'un nouveau genre : Destroy !

Cher Dr Destroy,

S'il est doux de recevoir des compliments (même s'ils sont mérités !), Dieu que les calomnies sont cruelles... surtout si elles reposent sur des semi-vérités. Chaque fleur de votre article était bien garnie d'épines, mais c'est ça le style « Chroniques » que j'apprécie trop pour vous le reprocher. Même si j'en suis à mon tour victime avec les autres auteurs de l'**Encyclopédie Galactique**. Certaines erreurs ou incompréhensions de votre part m'incitent cependant à faire une mise au point à votre article du numéro 10.

On ne saurait dire qu'**Empire** est inspiré d'**Avant Charlemagne**. Il s'agit d'un même système de jeu qui a évolué, s'est amélioré, enrichi. A l'occasion de la sortie du Livre de Poche, j'ai voulu faire profiter les joueurs d'**Empire** des améliorations apportées à **Charlemagne**. Proposer dans la gamme de jeux de rôles « Simulations », un système unique de résolution, comme **AdC**, **Stormbringer**, **Elfquest**, etc., sont bâtis sur le même système que **RuneQuest**. Car c'est agréable pour le joueur d'avancer en terrain familier.

Si le jet sous caractéristique est la propriété exclusive d'**AD&D**, il y aurait alors beaucoup de jeux à jeter, à commencer par **Trauma** et tous les jeux cités plus haut. Il est vrai que l'ancien système de multiplication était plus original. Mais également plus lourd. De toute façon le nouveau sytème ne bouleverse pas **Empire.** Les personnages créés avec les anciennes règles n'ont aucune modification à subir, il n'y a que le calcul de résolution des actions qui change : soustraction au lieu de multiplication.

Et il me semble qu'arriver à regrouper en une seule opération et un seul jet de dés : intention du joueur, difficulté de l'action, interprétation du résultat, le tout sans autre calcul que la comparaison entre deux nombres, est une simplification intéressante. Ajoutez à la même règle le choix d'une attitude (attaque, parade, feinte), la localisation des coups et le nombre de dommages subis selon l'arme utilisée, toujours avec un seul jet de dés et vous obtenez un système de combats **simultanés** inédit à ma connaissance. Et pas plus lent qu'un autre.

Les règles concernant l'Espace sont tout à fait cohérentes et compatibles aussi bien avec les nouvelles règles que les anciennes. Pourquoi prétendez-vous faussement le contraire ?

Pourtant je préfère plaider coupable : Oui, **Empire** est un... « jeu de rôle » comme (!) le « bon vieux **D&D** ». Oui, il faut avoir lu les règles de base pour se servir des règles avancées. Oui, le joueur de l'« Ancien Empire » a intérêt à se procurer un baril du « Nouvel Empire » (Livre du Maître : 30 F chez tous les bons marchands de couleurs). Par suite d'incidents techniques, la version « Livre de Poche » a suivi l'Encyclopédie qu'elle devait précéder.

Mais on peut aussi continuer à jouer les anciennes règles en tenant compte des seuils que je donne au début de chaque volume. Et surtout pas les chiffres fantaisistes donnés par votre collaborateur qui calcule les caractéristiques et compétences sur une base gaussienne, alors qu'elles sont optimisées par le joueur à la naissance du personnage.

Quelques détails enfin que j'aimerais rectifier :

— Le prix du volume est hélas de 125 F et non pas de 120 F ;

— La « confiscation des biens » (p.15, vol. 2) ne concerne que le matériel porté par le PJ ce qui est effectivement une sanction moins grave qu'une amende pouvant atteindre la moitié du patrimoine. Mais j'avoue que la formulation n'était pas suffisamment explicite.

Un « tireur doué » (ex. Hab.12 + 3) qui suivrait vos conseils (se mettre dans une position défavorable pour faire plus de dégâts) troquerait une probabilité de réussite de 95 % de faire 20 points de dommages contre seulement 65 % d'en faire 27 ou encore 30 % d'en faire 33 ! Et pour le combat rapproché, on ne tient plus compte de la difficulté, mais de la hauteur du coup...

Tous les jeux sont vivants et réclament des améliorations constantes. On édite encore de nouvelles règles pour les échecs ou le bridge ! Mon seul tort est de ne pas avoir de revue à parution régulière pour faire profiter progressivement les joueurs du fruit de plusieurs années de travail.

Mais j'aime votre magazine qui sait prendre parti avec humour et compétence. La majeure partie de votre analyse est d'ailleurs pertinente, hormis les quelques points que je ne pouvais laisser sans réponse. Merci de me laisser le faire.

François Nedelec

Errata

Le scénario western de notre numéro 10 avait subi une douloureuse amputation ! Un paragraphe de la chronologie avait été avalé tout cru par une bécane de photocompo vorace. Nous l'avons récupé au péril de notre vie et vous le livrons tout chaud...

J 07/04/1876. Roy craque, le malheureux ! Ses Ojibways ont admis que la mort de deux des leurs était un « fait de guerre », mais ils n'ont toujours pas d'eau-de-feu, ce qui oblige notre impitoyable bellâtre à user d'une science pour lui fort ésotérique : la diplomatie. « Cette conne de Lily a été piquée il y a un mois maintenant pense-t-il, je ne pourrai plus les tenir longtemps sans whisky : il devient urgent de partir ». C'est plus de deux kilos d'or qu'il met dans les fontes de sa selle. Il abandonne chariot, outils, pelles et pioches et se met en route pour Fort Lincoln, ses Ojibways à ses côtés, leurs captives à pied. La troupe a bien avançé de deux kilomètres quand trois jeunes Sioux savamment embusqués descendent trois Ojibways. Les captives se ruent sur un quatrième qu'elles lacèrent de leurs ongles. Le cinquième prend la fuite, mais se fait blesser. Roy se serait bien sauvé lui aussi, mais quelqu'un lui tombe dessus. Roy tente de saisir son Peacemaker, mais le Brave qui l'a attaqué l'a déjà dans la main. L'Indien ne prend AUCUN RISQUE. « Toi Roy Matterson ? ». « Ouais », dit l'autre, sauvant ainsi sa vie. « Toi suivre nous ». Ugh. Guidés par les femmes, les Braves inspectent la caverne, récupèrent le chariot pour transporter ces dames, puis obligent Matterson à utiliser un « bâton-tonnerre » (dynamite) pour obturer la grotte. Matterson veut créer une petite coulée de cailloux, facile à déblayer. Pas de chance, c'est une superbe avalanche qui bloque totalement la caverne. Puis tous se mettent en route. Et voilà Roy parti chez Crazy Horse.

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

le journal qui mord là où ça fait mal...
Une dent vous manque ?
Complétez votre ratelier !



N° 1
TRAUMA,
le jeu dont vous êtes la victime : les règles.
Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA.
Article : Joueuses de rôle.



N° 2 -
LE KERSH,
une aide de jeu pour AD&D.
Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA.
Article : Plaisirs solitaires.



N° 3
APOCALYPSE YESTERDAY,
dossier post.
Scénarios : AD&D, Judge Dredd, TRAUMA.
Article : Match nul, zéro partout.



N° 4
LES ANNEES A 20 FACES,
dossier.
Scénarios : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA.
Article : Le commerce des armes.



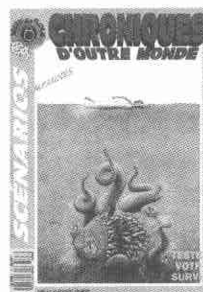
N° 5
ALTHOR,
une ville du KERSH.
Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA.
Article : Dangereux les Dragons.



N° 6
SPECIAL INITIATION,
tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les Jeux de Rôle...
Scénarios : l'Oeil Noir, TRAUMA, un grandeur nature.



N° 7
LES MONSTRES,
qui sont-ils ? comment les utiliser ? quelques monstres du cinéma adaptés aux jeux de rôle.
Scénarios : Paranoïa, Chill, RuneQuest, TRAUMA.



N° 8
SCENARIOS.
Multijeux : Super-Héros et SF.
2 campagnes : AD&D et l'Appel de Cthulhu.
TRAUMA, Rêve de Dragon. Articles : les meilleurs jeux de plateaux.



N° 9
COURSIERS DES ETOILES,
un pavé sur les vaisseaux spatiaux.
Scénarios : Science-Fiction, Paranoïa, l'Appel de Cthulhu, TRAUMA.
Articles :Qui sont les clercs ? Cry Havoc & Cie, Guide des Bas-Fonds.



N° 10
L'OUEST SAUVAGE,
un pavé western incluant une adaptation de TRAUMA (GO-WEST) à l'époque.
Scénarios : Stormbringer AD&D, Warhammer Battle, TRAUMA-James Bond, GO-WEST-Boot Hill.
Articles : l'origine des mythologies, le jeu de guerre avec figurines.

Les anciens numéros sont disponibles au prix unitaire de :
28 F + 4 F de port, soit 32 F chaque

25 F l'unité si vous en commandez 8 ou plus

Demandez-les à :

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, 96 avenue de la République, 75011 PARIS

BAFOUILLES



Nicolas Salmon, TOURS

Pourriez-vous faire un scénario pour TRAUMA du genre « Y a-t-il un pilote dans l'avion ? » avec des mecs qui se foutent des poings sur la gueule tout le long des scénarios ?

Louis Capdeboscq, PARIS

Je suis un grand fan d'AD&D et vos modules sont très novateurs, intégrant des notions d'environnement, de diplomatie... Il est un peu dommage qu'ils soient si médiévaux et si peu fantastiques cependant...

Nicolas Fresnet, VERSAILLES

Votre pavé est super. J'attends des compléments sur la Ruée vers l'or, la Guerre de Sécession, etc... TRAUMA a trouvé là une bonne application. Vos différents scénarii sont excellents et donnent envie de se procurer les jeux comme Warhammer Battle.

CLUBS

LE HAVRE — Le club Orc'nd'Troll attend avec impatience de nouveaux joueurs... Wargames, jeux avec figurines, jeux de rôle et grandeur nature au programme. Renseignements C.L.E.C de Mont Gaillard, 70 avenue du Mont Gaillard, 76620 Le Havre. Tél : 35 54 02 00.

LYON — Création à Sainte-Foy-les-Lyon, en banlieue lyonnaise, du club L'Anneau de Salut. On y pratique Rêve de Dragon, James Bond 007, Paranoïa, Advanced Marvel et autres cultes... MJC, 112 avenue Maréchal Foch, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon.

BRY SUR MARNE — L'Epée des Brumes s'agrandit et convie maîtres de jeux, joueurs confirmés et débutants à venir aux deux parties hebdomadaires d'AD&D. Téléphonez à Mathieu Ronda au 60 20 47 69.

JANVILLE/JUINE — Création d'un club de JDR, Les Faiseurs d'Univers. C'est quelque part dans le 91. Bon courage.

ANNECY — Le club Vous trouvez ça d'rôle ? a ouvert ses portes à Chavanod. On y pratique tous jeux de simulation. Tél : 50 69 03 61.

LISIEUX — Création du club Les Serviteurs de l'Anneau qui est ouvert tous les vendredis de 19 h30 à 23 h à la MJC de Lisieux. Renseignements : appeler la MJC ou Frédéric au 31 62 19 13.

FECAMP — Les Chevaliers de Ludivine se réunissent tous les samedis de 14 h à 19 h et le dernier samedi du mois jusqu'à 2 h au foyer de la résidence Koli à Colleville. On y pratique bien des jeux... Club Chevaliers de Ludivine, Colleville, 76400 Fécamp. Tél : 35 28 64 91 ou 35 28 34 70.

NEMOURS — Le club Gardiens des Légendes vient d'ouvrir ses portes. On y joue à AdC, Mega, JRTM, Bushido et d'autres encore. Philippe au 64 28 08 86.

VILLENEUVE D'ASQ — Les membres du club Les Lords de Sherwood se réunissent tous les mercredis de 14 h à 19 h au LCR des Chaumières, 59 chemin des Chaumières, 59650 Villeneuve d'Asq. Renseignements : Florent Denimal au 20 84 21 95.

JEUMONT — Les Conquérants de l'Imaginaire est un club de la région Maubeugoise. On y pratique des jeux sur plateau, des jeux de rôle, des « grandeur nature » et des wargames. Engagez-vous au 6 rue de la République à Hautmont , les vendredis à 20 h, les samedis et dimanches de 14 h à 20 h. Tél : 27 66 36 29. Contacts : Christophe Cogo, 1405 rue Rampanneaux, 59460 Jeumont.

PARIS — L'AJT a déménagé. Nouvelle adresse : AJT, Association Le Moulin, 23 bis rue du Moulin de la Vierge, 75014 Paris (métro Plaisance). Tél : 45 43 79 91. Horaires : Lundi, mardi et jeudi : 20 h-24 h, vendredi et samedi : 20 h-8 h et 1 dimanche sur 2 de 14 h à 24 h.

AIX EN PROVENCE — Les Incorruptibles d'Aix tient son QG à la MJC Bellegarde, 37 bd Aristide Briand, 13100 Aix-en-Provence. Tél : 42 21 06 70.

ALFORTVILLE — Un nouveau club, Le Gnome Farceur siège à la Mairie d'Alfortville (derrière le monument funéraire...) tous les samedis à partir de 14 h. On y joue à AD&D, AdC et Empire Galactique. Appeler Laurent au 43 96 35 90 ou Stéphane au 46 70 00 91.

Eric Gaudet,
NOTRE DAME DES MONTS

Les scénars sont la plupart du temps d'une nullité rare (en particulier ceux de TRAUMA). Je vous propose donc une solution, géniale comme tout ce que je dis : au lieu de faire des scénars longs et chiants dont le développement ne sert qu'à maintenir le suspens pour le MJ qui les lit et à combler les 84 pages, il serait intéressant de ne faire ressortir que l'essentiel (le principe de l'histoire, des conseils d'ambiance, quelques objets ou lieux importants détaillés) en une demi-page, ce qui permet de saisir tout de suite le principe sans avoir à retenir une foule de détails d'utilité douteuse... Ca ne demande aucun style et très peu de temps à mettre par écrit car une seule idée de base suffit. N'applaudissez pas, j'ai l'habitude du succès.

Adolf Big Bollocks, TOULOUSE

Au nom de la liberté du joueur, vous avez une fâcheuse tendance (surtout dans TRAUMA) à nous pondre des scénarios squelettiques. Un peu d'épaisseur, que diable !

Difficile de concilier toutes vos exigences ! C'est vrai, les scénarios pour AD&D sont habituellement assez peu « fantastiques ». C'est lié à la cohérence voulue par les auteurs de l'univers du Kersh, qui semble rallier les suffrages de la majorité des lecteurs...

Eric Gaudet,
NOTRE DAME DES MONTS

Vous devriez faire des bancs d'essais plus intéressants, pas des résumés de règles, et pas forcément sur de nouveaux jeux, avec des observations sur les faiblesses et les qualités du système. Pourquoi le black-out sur Jorune, Other Suns ?...

Comme tu peux le voir, ce numéro ne manque pas d'articles de fond, et Jorune sera (enfin !) traité dans un prochain numéro avec la place d'honneur qu'il mérite...

En attendant, et pour parler de place d'honneur, le courrier volumineux qui a été adressé à Fang et au docteur Destroy vire au culte de la personnalité, sans oublier les braves lecteurs qui nous écrivent simplement pour voir leurs noms publiés, ou qui se forcent à dire des crétineries pour nous faire réagir... Merci pour les applaudissements, mais restons corrects. Chroniques ne vous proposera pas les aventures de Fang en BD-jeu, et les poupées du docteur Destroy ne seront jamais en vente libre chez Casino... Et quelques-unes de ces lettres nous ont laissés pantois, telle celle-ci, à qui nous décernons sans conteste le prix désormais tant convoité de « ZERO OF THE MONTH ».

Beru, the destroyer of lawful good, LA SEYNE SUR MER

Vous seriez les bêtes des bêtes si un de vos pavés pouvait contenir des classes telles que l'anti-clerc (je hais les clercs) ou n'importe quel anti — (vous y gagneriez un abonné) Si vous aviez encore plus gros-bill que le Prédator, car mon anti-paladin (34e) s'ennuie, plus de dieux, diables, démons, plus rien à casser c'est triste... Fang, mon orc favori. You are the best in the world !

David Corre, COURBEVOIE

Faites comprendre à tous ces tarés bombés, huilés et cicatricés que les clercs ne sont pas là uniquement pour soigner des gros bills dégénérés qui ne pensent qu'à rentrer dans le lard des créatures (plus petites, bien sûr) qu'ils croisent.

Chantal F., PARIS

Chroniques d'Outre Monde a bien changé. Et de grâce, cessez de mentir ! Vous ne mordez plus là où ça fait mal ! Oui, bien sûr, vous écorchez assez bien les p'tits gars pseudo-nazis, avec du style... et si les créateurs introduisent la politique dans leurs jeux, il faut bien leur répondre sur le même ton. Mais le reste... Vous aviez pourtant démarré fort, vous étiez différents, et vous voilà arrivés au point de faire la pute avec Casus Belli, le beau journal aseptisé, sous le regard sans doute attendri de la mère poule Descartes qui voit le poussin noir regagner sagement la couvée... il ne suffit pas d'aligner des mots sur un ton caustique pour donner vie et souffle à un journal. Il n'y a plus d'Aï, Shub Niggurath ! ! ! qui claquent au coin des pages, seulement des petits crobards de Fredy qui s'est lui aussi aseptisé... vos prises de position sont devenues molles. Il n'y a plus que les fachos qui vous font réagir (merci au moins pour ça...). Les Grands Anciens de l'uniformisation vous guettent. Puisse le signe d'H.P. Lovecraft les éloigner pour vous permettre de réagir.

Ce débat est vieux comme Chroniques, les collaborateurs du journal se sont tous engueulés au moins une fois à ce sujet. Trop commercial ? Trop nombriliste ? Trop hargneux ? Trop gentil ? On ne tombera jamais tous d'accord. Mais en attendant, Chroniques vit, et prospère. Les petits dessins de Fredy t'agaçent par moments... Tu sais, j'adore inconditionnellement l'APPEL, mais nombre de lecteurs ont la nausée à la vue de mes références à Lovecraft, qu'ils jugent trop nombreuses. Il ne suffit pas non plus de saupoudrer un texte de « Par la verge d'Azathoth! » pour le rendre intelligent. Le fond du problème n'est donc pas la supposée fadeur de tel ou tel dessin, mais le ton du journal. Je suis totalement en désaccord avec toi quand tu assimiles le « ton Chroniques » au « ton Casus ». Il n'y a pas de Bafouilles dans Casus, pas de critiques d'humeur, pas de demi-orc teigneux, etc... Mais Casus n'est pas aseptisé, il est différent de nous, c'est tout. Je te signale que la mère-poule Descartes a quand même publié l'intégrale de L'Appel de Cthulhu, avant même que nous existions. Alors défais-toi de ce manichéisme primaire : Les Combattants de La Liberté du Jeu contre L'Empire Capitaliste Phagocyteur...

Et je vais te faire une confidence : il y a des articles que j'aime dans Casus, et d'autres qui me laissent indifférent... et il y a des articles dans Chroniques que je n'aime pas. Alors je me bats pour mes idées, comme mes collègues, en tâchant de me faire plaisir, et de donner au lecteur un produit toujours meilleur. Mais ce que toi tu trouves fade, certains le trouveront trop hargneux, et ce que tu adores, il le trouveront pénible... je lève un crâne à la mémoire d'HPL, mais ça ne m'empêche pas de tirer mon chapeau à Gygax, en souvenir de la première fois où j'ai tenu D&D entre mes pattes tremblantes, au fond d'une boutique de Londres, sans savoir encore que ma vie allait en être changée. Cthulhu ftagh'n !

Emmanuel Bros, ANNECY

...Pourriez-vous me donner un conseil sur la façon de simuler les armes à feu dans les « grandeur nature » sans sombrer dans les ridicules pistolets à eau ou à fléchettes...

Il y a bien un moyen, qui donnerait qui plus est un peu plus de piment à ces « grandeur nature » : l'utilisation de véritables armes à feu, avec de vraies balles... ARGH !

Le Bourreau, DUNKERQUE

Ayant lu dans le n° 10 de COM que vous n'alliez pas faire paraître de numéro « spécial Trauma », j'ai éclaté toutes les personnes de mon entourage... Tout ça pour éditer TRAUMA... Comprenez moi ! J'ai déjà les règles de TRAUMA parues dans le n° 1 et je ne rate aucun additif dans Chroniques. Le numéro spécial que vous aviez annoncé dans le n° 4 m'a enthousiasmé et m'a fait patienter lorsque soudain, vous annoncez qu'il ne paraîtra pas. Bande de lâches !... Toujours pour TRAUMA, savez-vous que des Traumatos comme moi élaborent des adaptations médiévales fantastiques ?... A quand l'écran du Traumato ? vous savez, on en a besoin... Enfin, si vous pouviez me donner quelques renseignements sur l'élaboration d'un journal de JdR, pour en faire un par correspondance, sur Dunkerque...

Vous savez, si nous publions TRAUMA à part, hors Chroniques, c'est pour deux raisons. Premièrement, les règles ont été très largement remaniées et enrichies. Elles font plus de 70 pages et nous pensons que le jeu est maintenant nettement mieux ; nous avons aussi fait en sorte qu'il ne soit pas bien cher (149 F). Deuxièmement, TRAUMA, dans Chroniques, n'intéresse en fait qu'une partie des lecteurs, ce serait peut-être un petit peu gonflé par rapport aux autres de « balancer » 30 ou 40 pages sur TRAUMA juste pour eux.

L'écran. Si TRAUMA plait dans sa nouvelle version, nous publierons un écran accompagné d'une campagne et d'aides de jeux.

Elaborer un journal de JdR ? Il faut être fou...

Alan Byck

Le goudron et les plumes pour les escrocs ! Y z'ont jamais eu honte Zaplotny et Granger ? Ces coyotes y z'ont le culot d'appeler leur pavé « l'Ouest Sauvage » et y connaissent pas Wild West ? Peut être qu'y z'ont pas compris les règles ; laissez-les jouer à Boot-Hill, c'est tellement con que Gallimard le traduira...

Déjà, Zaplotny et Granger, y causent français, eux. Wild West, comme tous les jeux très spécialisés de FGU, doit avoir une trentaine d'adeptes en France, qui le pratiquent. Boot-Hill est un excellent jeu, beaucoup plus accessible et suffisamment simulationiste. A propos de Gallimard, merci pour Pendragon, quand même élu meilleur jeu de rôle en 86 par les américains...

Fang — *Docteur Destroy*

Petites Annonces

ACHATS

Cherche Deathworld. Tél : 48 07 23 66, aux heures de bureau.

Cherche posters médiévaux fantastiques et Démons & Magie (comp. Storm.). Tél : 42 05 36 41, Patrice.

Cherche Fiend Folio, n'importe quel état mais avec toutes les pages. Noël au (16-1) 34 12 26 75 après 17 h.

Recherche Barbarian Kings, édité par SPI en 1980. Prix à débattre. Kaag Michel, 17 rue d'Ostwald, 67380 Limgolsheim. Tél : 16 88 77 11 14.

Cherche désespérément « Le secret des Runes » de Moorcock (collection Lattés, SF). Achète Ringworld avec ou sans son extension. Tosse Defever, 8 rue du grand Pavois, 59700 Marc en Barœil.

Cherche Manuel des Monstres, scénarios AD&D, RuneQuest et Stormbringer. Christophe Cantou au 67 51 05 68, 18 bd Verdun, les Pins du Lac, Bat A2, 34200 Sète.

Gardien des Arcanes cherche investigateurs dans la région de Lille (âmes sensibles s'abstenir). Tél : 20 26 27 11, tard le soir.

Cherche fans de Tolkien et JRTM. Lydie Deverre, 14 rue de Champagne, 14000 Caen.

En mal de correspondants ? Pas de panique ! Ecrivez à l'AJMM, 44 rue Terrusse, 13005 Marseille.

Créateur d'univers cherche confrères. Ecrire à Hermier C., 25 rte de Paris, 14370 Bellengreville. Joindre 2 timbres pour réponse.

Cherche Mékanix 1 & 2 et Adventurer n° 1. Kévin au (16) 50 54 02 94 après 17 h30.

Cherche traduction française de Legend & Lore & Fiend Folio. Frédéric Guillaume, chemin de Belflou 9 - 1510 Moudan Suisse.

Recherche joueurs pour jeu SF par correspondance. Ecrire à Patrick Vernois, 14 rue Dupin, 58000 Nevers.

Cherche tous les numéros de Wyrm's Footnotes, original ou photocopie, état indifférent. Fabrice au 45 32 98 77.

CONTACTS

Cherche partenaires pour Bitume, Chill, Paranoïa, Rêve de Dragon. J'ai 12 ans, j'habite sur le pont de Chennevière. Frédéric au 45 76 05 78.

Cherche club ou contact sur Avignon pour JdR (AD&D, Méga). Richard au 90 86 30 09.

Cherche joueurs(ses) de JdR pour AD&D, Warhammer RPG et bientôt Star Wars. J'ai 17 ans. Hervé Maugis, 25 rue de Périclés, 95380 Puiseux-en-France. Tél : 34 72 82 43.

VENTES

Vends dictionnaire elfique, le seul sur le marché, avec plus de 2 000 mots, une table de prononciation et des règles d'écriture. C'est sous l'égide de la Faculté des études elfiques et ça coûte 30 F. Ecrire à Edouard Kloczko, 3 rue Lucien Voilin, 92800 Puteaux.

Vends Tunnels & Trolls + scénario : 100 F, 2 premières boîtes de l'Œil Noir : 150 F, Scénario AdC : 75 F. Gwen Rastoll au 98 61 43 81.

Vends Player Handbook, Master Guide, Oriental Adventures, Monster Manual 1 : 50 F pièce, Scénario × 5 : 40 F, Meurtre à Dunwitch : 50 F, Livres dont vous êtes le héros : 5 F l'un (liste sur demande). Labarbe Jérome, 61 rue de Macau, 33000 Bordeaux.

Vends dioramas pour figurines (groupe de maquettistes) de petite et moyenne importance. Tél : (1) 47 32 34 72 (pas sérieux s'abstenir).

Vends Paranoïa en français + 2 modules + Paranoïa aiguë, le tout état neuf : 260 F. Yannick après 19 h au (1) 45 89 78 12.

Vends Paranoïa, L'Œil Noir, Empire Galactique et d'autres encore. Georges au 91 71 61 53 le soir.

Vends Paranoïa + scénario + écran + Paranoïa aiguë : 300 F. Tél 35 86 07 01 après 17 h.

Vends nombreux modules « fait main ». Liste contre un timbre à 2,20 F. E. Modric, 20 Grande Rue, 02250 Marcy s/ Martle.

Vends Panzer Grupp Guderian (VF), Siège, Ad Marvel Super Heroes : 50 F chaque. Gordan au 39 81 02 81, 95100 Argenteuil.

Vends D&D règles base, Expert et Compagnon (français) : 200 F. Christophe Deram au 26 58 63 57.

Vends scénarios pour AdC (Murmures des Profondeurs, La peste Cthonienne, Les Yeux d'Azathoth, L'Asile d'Aliénés) : 45 F pièce au 64 28 18 62.

Vends 50 livres jeux : 10 F l'un, Chill : 100 F, Rêve de Dragon + Scénario : 120 F, Pendragon : 120 F. Tél : (16) 43 66 50 00, E.Saliot.

Vends Gothic Floor Plans : 35 F, Dungeon Room : 35 F, ou 60 F les 2. Vends aussi Battlecars : 90 F. Contacter Antoine après 17 h30 au (1) 45 34 43 95.

Vends Chill + Extension + Scénarios : 250 F. Tél : 46 26 60 16.

Vends Légendes + Légendes Celtiques : 170 F, Démons & Magie : 50 F, Livres dont... : 10 F pièce. Tél : 86 57 20 36, après 19 h.

Petites Annonces

Vends ensemble THOMSON TO7/70 (révisé 87) + LEP + Extension musique et jeux + 2 joysticks Thomson + nombreux jeux (quelques éducatifs). Valeur réelle 8 000 F, laissé 4 000. F. David au 79 32 81 59 après 18 h.

Vends scénarios DL 1 à 13 : 50 F pièce, DMG 90, PHB, MM, MM2 : 75 F pièce. Josué, Tél : 43 56 08 71, 19 h-21 h.

Vends Gang des Tractions état neuf : 150 F, Œil Noir (base + acc. maître + 4 scénar.) : 150 F, 6 livres interactifs : 10 F l'un ou 50 F les 6. Tél après 19 h (16-1) 64 05 40 65.

Vends Rêve de Dragon + 1 scénario 145 F. Appeler JB au 45 67 91 77. Cherche caractéristiques de Lancelot et d'Arthur pour Pendragon.

Vends 18 livres dont vous êtes le héros : 15 F pièce ou 240 F le tout (liste sur demande contre 2,20 F en timbre), Battlecars avec traduction état neuf : 160 F. Le tout 300 F. Frais d'envoi compris. Arnaud Pommaret, 7 allée de l'Ormeraie, 26000 Valence. Tél 75 41 03 27.

Vends Master Guide + Player Handbook : 200 F les 2, Livres de Rôle : 7 F l'un. Labarbe Jérome, 61 rue de Macau, 33000 Bordeaux.

Vends ou échange D&D boîtes 1 et 2, Bushido, JRTM, Légendes Celtiques. Prix à débattre. Tél : 61 58 45 78, Philippe.

Vends Tunnels et Trolls + Le château du Buffle : 50 F, D&D Master Rules : 80 F. Cherche contacts pour « Charges antiques et médiévales ». Yves au 50 69 03 51 près 18 h.

Vends Appel de Cthulhu 120 F ou échange contre Paranoïa. Frédéric Berjat après 18 h au 38 30 07 28.

Vends 2ème DB Normandie + Chill + Paranoïa. Cherche jeux sur cassettes pour Amstrad 464. Christophe au 88 22 61 04.

Vends Livres dont vous êtes le héros : 10 F, boîtes de l'Œil Noir : 100 F et aventures D&D. Tél : 43 97 09 98.

Vends Chill + extension + 5 scénarios, le tout neuf et en français : 300 F, 11 livres dont vous êtes le héros 10 F pièce. Egret Rodolphe, 42 domaine de Migron, 64200 Biarritz.

Vends Forgotten Realms (AD&D), Land of Ninja & Monsters (RuneQuest) jamais servis : 80 F chaque, ou échange contre module MERP ou jeux de FASA Corp. Tél : (16-1) 48 33 23 93.

Vends J&S n° 26, 28 à 37 : 12 F pièce, n° 38 à 46 : 19 F pièce, 4 livres jeux : 13 F l'un ou 50 F les 4, Empire Galactique : 50 F, Bounty Hunter : 70 F, 9 figurines Citadel : 80 F. Eric après 18 h au 61 47 23 47.

Vends Chill initiation + extension + 1 scénario : 265 F ou échange contre Encyclopédie Galactique Vol 1 & 2. Karim au (16) 76 44 78 18.

Vends Bushido état neuf + feuilles de perso : 130 F, l'Appel de Cthulhu : 80 F, ou le tout 190 F. Demander Frédéric au (16-1) 38 30 07 28 après 18 h.

Vends D&D Base Exp : 100 F, scénar : 35 F, Féérie : 100 F, Œil Noir + 3 scénar : 90 F, Chill init + extension : 150 F, Havena : 60 F, livres jeux : 11 F. Achète tous suppléments AdC et RQ. Tél 63 45 13 99 le soir.

Vends livres SF, Bob Morane, Doc Savage — Cartonnages Polychromes — Fleuve noir anticipation, rayon fantastique, policier, série noire, série blème (avec jaquette). Liste contre 5 timbres (plus de 5 000 titres). Ecrire à F Tempervil-le, Ferme du rabot, 5 rue de Bellevue, 91400 Orsay.

Vends 45 livres jeux : 10 F chaque, ou 350 F le tout, accessoires du maître (l'Œil Noir) : 100 F. Thierry au (16-1) 42 05 39 30

Vends Golden Heroes + Legacy of Eagles + White Dwarf n° 78 (TBE) le tout : 180 F (à discuter). Frédéric au 61 54 38 94.

Vends Detective Conseil (état neuf) : 200 F, Empire Galactique (livre du Rôle + livre du Maître de jeu + 2 scénarios) : 60 F. Eric au 99 99 20 84 après 18 h.

Vends extension Œil Noir : 90 F, Livres dont vous êtes le héros : 15 F chaque, Modules Œil Noir. JB au 68 88 39 15.

Vends Aftermath, suppléments pour l'Appel de Cthulhu, RuneQuest II, Traveller et autres JdR. Michel au 31 73 56 75.

Vends Pendragon : 100 F, Maléfices + scénar : 150 F, AD&D U2 : 40 F, écran AD&D : 50 F. Mr Buray, app 18, 2 rue Neil Amstrong, 76120 Grand Querilly.

Nombreux scénarios à vendre. Jocelyn au (16) 31 79 53 82

Vends boîte complète de Star Frontier : 70 F. Ecrire à Véronique de Lezadière, 85440 Poiroux.

Vends Pendragon et L'Œil Noir (initiation), état neuf : 110 F l'un. Tél : 93 65 81 06. Merci.

Vends maquettes décors pour jeux de rôle, Figurines peintes et jeux neufs, 50 % du prix. Sur Paris exclusivement. Tél : 45 82 13 10. Poly Styrène.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE.

A découper ou copier et à renvoyer à CHRONIQUES D'OUTRE MONDE — PETITES ANNONCES — 96 avenue de la République 75011 Paris.

____

____

____

____

Ecrivez lisiblement... sinon ! ! !

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE Publié par Aujourd'hui Communication, 105 bd Richard Lenoir, 75011 PARIS. Directeur de la Publication : Marc Martin. Rédaction :LORIEN— Frédéric Leygonie, Sylvie Rodriguez -96 avenue de la République, 75011 PARIS. Tél. : 48 07 23 66. Maquette : Ty Taraud. Couverture : Fredy. Textes : Léopold Braunstein, Christophe Entzmann, Fang, Alexis Lang, Frédéric Leygonie, François Marcela-Froideval, Patrice Mermoud, Patrick Pelleau, Jean Michel Ringuet, Pierre Rosenthal, Christian Rossiquet, Philippe Sallerin, Raoul Siroz, Zoltan Wardewicz, Pierre Zaplotny. Illustrations : Azir, Henri Bismuth, Yves Corriger, Jean Yves Decottignies, Frédéric Delavier, Fredy, GRR : :, Reidid Niukap, Tignous, Stéphane Truffert, Valo. Photos : Michel Fer. Périodicité : bimestrielle. Commission paritaire : 68410. Dépôt légal : à parution. Distribution : NMPP. Direction des ventes : Claude Toubeau. Distribution magasins spécialisés : Ludodélire — Tél : 43 38 26 25. Photocomposition : Composition Nancéienne. Photogravure : RCP Paris. Impression : Roto France Impression, Emerainville.